

2003.10 TOT.2
模拟天下
ISBN 7-900305-92 0
9 787900 305923 >
TOT.02
模拟天下
EMUCN.NET
二零零三年十月
天下模拟尽在模拟天下
Powered by www.emucn.net
模拟天下
2003 NO.002
10
套装定价：10.00 RMB
OCTOBER
经典回顾
N64 经典回顾：Conker's Bad Fur Day
永不退色的经典：幽游白书——魔强统一战
鬼武者战略版全攻略
模拟文化
模拟基础 THE BASIS FOR EMULATION
奇幻 RPG 世界观分析
菜鸟乐园
模拟界的先锋：Nebula星云大师
在家也能玩街机：Neo·Geo CD游戏模拟
天下模拟辞典[下]
天下日语教学[一]
潜力无穷的MAME0.73
汉化时代
游戏汉化浅谈——ROM里的彩色世界
GBA汉化全教程 进阶提高篇[上]
汉化工具大搜索 搜索篇
模拟研究
另类侍魂之旅
真说侍魂·武士道烈传流程攻略
②
光盘精彩内容
不灭的武士之魂——侍魂专题回顾：所有机种全套侍魂游戏
独家奉献NEORAGEX专版游戏：卧虎藏龙2003 / 合金弹头3加强版……
独家奉献NEBULA专版游戏：三国战记PLUS加强版
MAME 0.73热门游戏：征战者/花组对战方块……
NEO-GEO CD游戏精选：侍魂RPG/KOF96珍藏资料集
GBA游戏：新约圣剑传说 / 洛克人EXE / 鬼武者战略版ADVANCE汉化版……
WSC游戏：超级机器人大战COMPACT3 / 圣斗士星矢－黄金传说完结篇……
本月模拟器整理 / 杂志文章相关内容
MD 经典游戏《幽游白书－魔强统一战》超强连续技 MTV
不灭的武士之魂——侍魂专题回顾



96页单色 九月闪亮登场
正16开16页彩插
《模拟天下》发行网点
北京 010-88561473
上海 021-63799495
广州 020-34297992
天津 022-27694822
沈阳 024-23916698
大连 0411-4609410
抚顺 0413-2600836
锦州 0416-4146915
鞍山 0412-2218341
丹东 0415-2121009
长春 0431-2777386
吉林 0432-2558473
哈尔滨 0451-88342316
石家庄 0311-3029157
保定 0312-2094040
张家口 0313-2019823
太原 0351-7041968
呼和浩特 0471-6926041
西安 029-7418063
兰州 0931-8518072
银川 0951-6093532
西宁 0971-8227505
乌鲁木齐 0991-4821133
济南 0531-2905199
青岛 0532-3848183
淄博 0533-2162644
烟台 0535-6654059
新乡 0373-2066895
郑州 0371-7647349
合肥 0551-2611465
蚌埠 0552-3028542
芜湖 0533-3119006
洛阳 0379-3175280
南京 025-3323682
徐州 0516-3738502
常州 0519-8117080
无锡 0510-2736040
苏州 0512-65296805
杭州 0571-88256025
宁波 0574-87660206
温州 0577-88623796
武汉 027-85498114
长沙 0731-4411099
重庆 023-69016607
成都 028-86668031
绵阳 0816-2313247
福州 0591-7117588
深圳 0755-82264693
南宁 0771-2615676
柳州 0772-2868519
桂林 0773-2859586
南昌 0791-8591817
贵阳 0851-8880236
昆明 0871-4168505
天下模拟尽在模拟天下
模拟天下
2003 NO.002 10 OCTOBER
模拟基础 THE BASIS FOR EMULATION
奇幻 RPG 世界观分析
模拟界的先锋: Nebula星云大师
在家也能玩街机: Neo·Geo CD游戏模拟
天下模拟辞典[下]
天下日语教学[一]
潜力无穷的MAME0.73
游戏汉化浅谈——ROM里的彩色世界
GBA汉化全教程: 进阶提高篇[上]
汉化工具大搜索: 搜索篇
另类侍魂之旅
真说侍魂·武士道烈传流程攻略
不灭的武士之魂——侍魂专题回顾
Conker's Bad Fur Day
幽游白书——魔强统一战
Powered by www.emucn.net
模拟天下

Powered by www.emucn.net

模拟天下

主编BB大人审稿太多导致用眼过度，所以这期就由我来作开场白吧，各位要多给新人些鼓励哈。

第一期杂志相信大家都已经看过了吧，首先在这里感谢各位再次选择了《模拟天下》！所谓初生牛犊不怕虎，比起模拟杂志里的几个前辈，我们虽然刚刚起步，固然有不足的一面，有稚嫩的一面，但更多的是有激情、有活力的一面。只要读者支持，只要网友关心，模拟天下是不会让你们失望的，“天下模拟尽在模拟天下”也不会是一句空喊的口号。

第一期是个开始，一切对于上惯了论坛，写惯了新闻的众斑竹（小编）来说都很新鲜 要一下子从电子网络转入纸质杂志还真有些不习惯。加上杂志到了后期，众编们可以说是手忙脚乱，以至于最后出版的时候，文章对不上光盘内容 讲座前后文章顺序颠倒等低级错误都一一出现。我们不推卸责任，我们不逃避指责，我们认为，有人骂就说明有人关心，如果连个骂的人都没有了，那才是真正的失败。

因此，我们吸取教训，众志成城，齐心协力，第二期《模拟天下》又火热出炉了！（哎，为什么我要说“又”呢？）更严格的文章挑选、更细致的新手制导、更直观的光盘导航，一切的一切，都是顺应读者的要求，为了读者的满意。本期专题主打更是和专业网站合作，抛弃第一期的游戏＋出招表格式，全方位介绍这个经典异幻的侍魂世界，从游戏到动画、手办、原画等等，相关的攻略、模拟器介绍也都由本人倾力制作，光盘中也放上了不少相关的珍贵东东。汉化教学继续立足菜鸟，汉化高手手把手教你，不怕学不会，只怕不肯学。而应读者要求开办的日语教学也正式开讲了，趣味性与实用性并重，帮助玩家日文大作能够第一时间上手（不过恐怕过个二三十讲才能到完全看懂剧情的境界吧 -__-!）。光盘这次将狠下功夫，一定要美观大方，让读者能够很容易找到自己想要的东西。

最后简单说说论坛上读者关心的东西，全彩和双光盘的要求近期实现比较困难，等第三期以后杂志一切成型，制作比较稳定了，应该就有可能做一些新的东西了。经典游戏的放置也是我们很关注的一个栏目，不会让读者失望的。

现在就让我们进入精彩纷呈的模拟天下……

CLARK.H

2003年9月

天下模拟尽在模拟天下

Powered by www.emucn.net

模拟天下

2003年10月.Tot2



出版：吉林科学技术出版社
出品人：孙胜利
主编：Banny
编辑部主任：Eric
编辑部：CLARK.H
Crix
Liujunusa
Z3
LionHeart
Erica Lee
设计：TWNSOFTSTUDIO
光盘部：SkyWorldBoy
Ayi
Silen
发行部：010-88561473
发行人：赵琦，邵小姐

网站：http://www.emucn.net
论坛：http://bbs.emucn.net
邮箱：webmaster@emucn.net

投稿信箱：cont@emucn.net
反馈信箱：reader@emucn.net

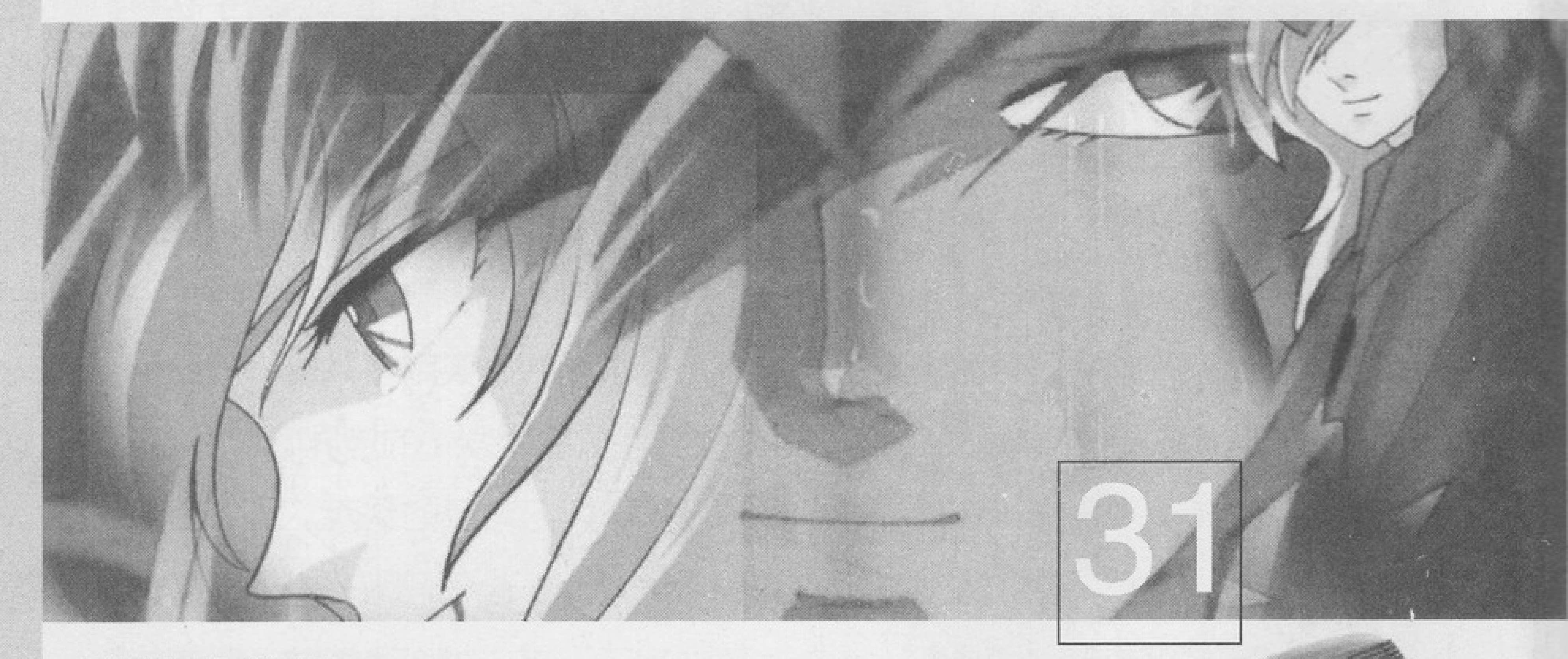
定价：人民币10元（光盘+手册）

投稿注意事项

1、来稿请自留底稿，勿一稿多投，稿件投出后3个月未接到本刊采用通知者，可自行处理。来稿一经刊登，即按本刊规定付酬。

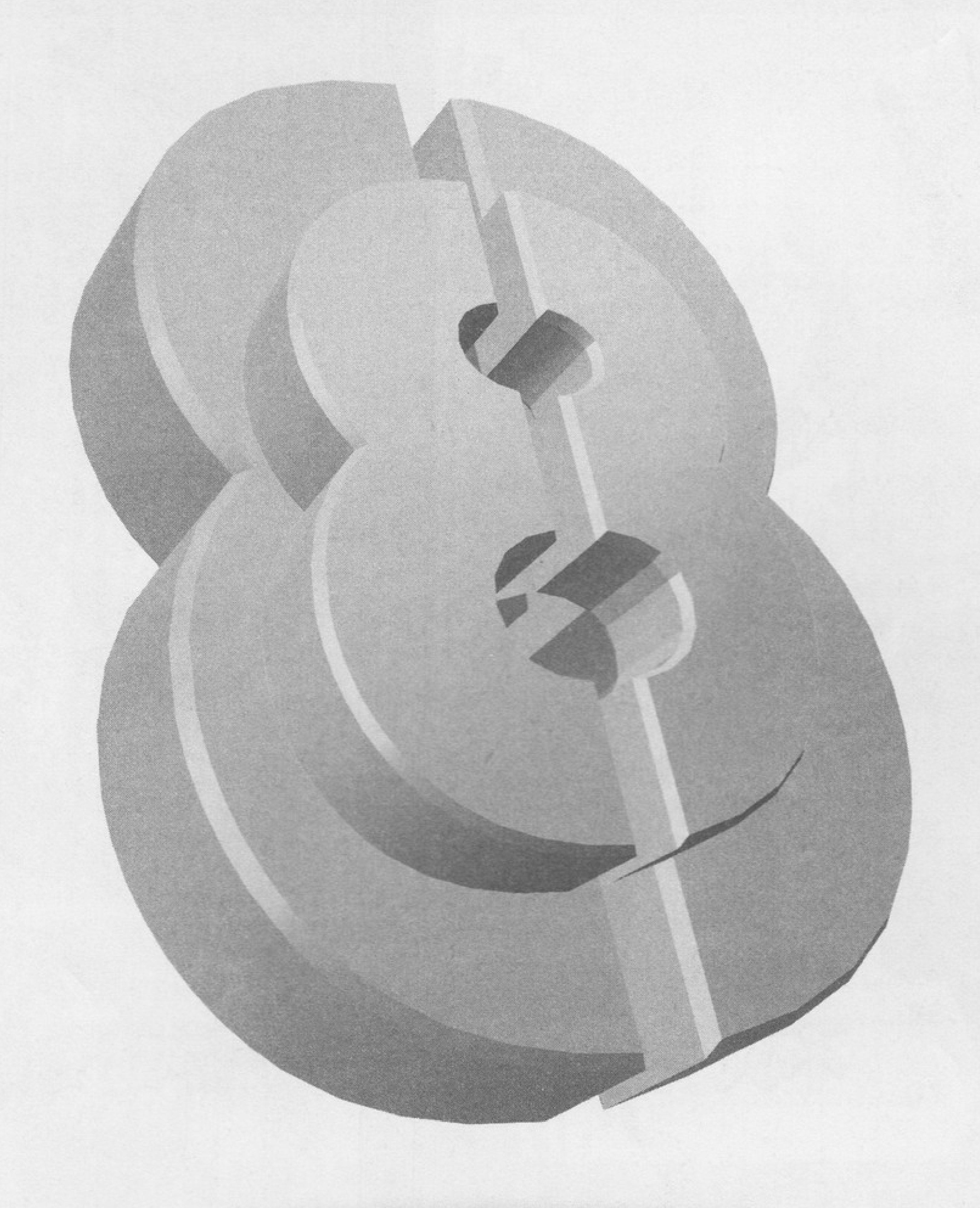
2、投稿者必须是作者本人。我们不接受他人代为投稿（或转贴）的作品，无论是否已注明原作者姓名及来源出处。

Contents



声　明


49
79



8月7日

PS2 模拟器 Pcsx2 v0.41 发布　修正了由于作者的疏忽而导致 DVD 根本无法启动的问题。

8月8日

Romcenter v2.60 发布，长久的静寂终于迎来了一次变动丰富的新版。Romcenter 依然显得友好而体贴。同日 VirtuaNES v0.81 发布，慢慢的进步……

8月9日

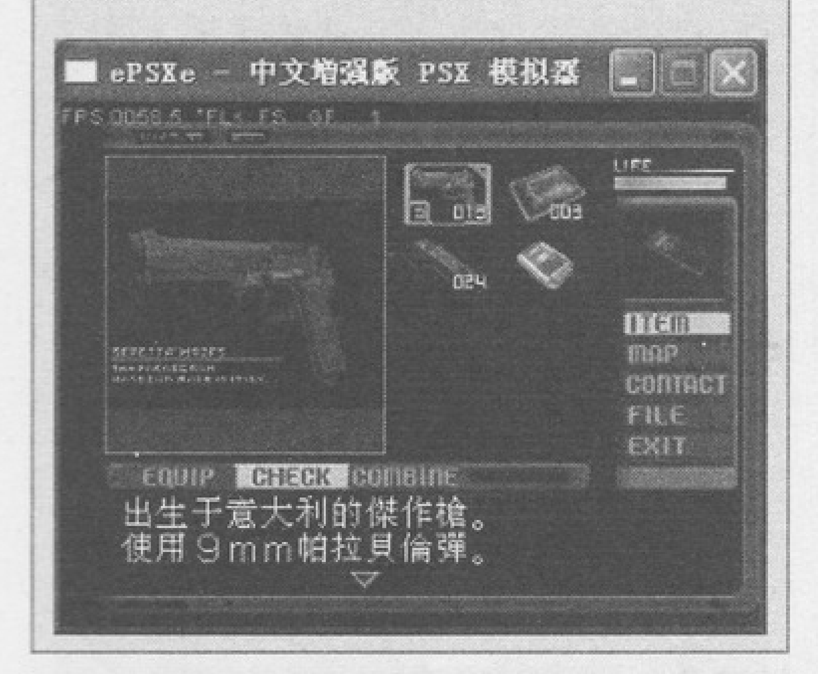
发布的第二天 RomCenter 便推出了一个修正版 v2 61。而其同类软件 Clrmamepro v3.05 也发布了新版。

8月10日

MAME32/MAME 0.72 几乎在同一时间发布。由于先前不断析出的 WIP 版本，使得新版发布的"冲击力"也大大降低，本版重头戏豪血寺一族 II 也是在 0.71u3 中得到了支持。

号称为最好的 GB/GBC 模拟器的 BGB 推出了 v0.9，新版就声音方面做了一些更细致的工作。

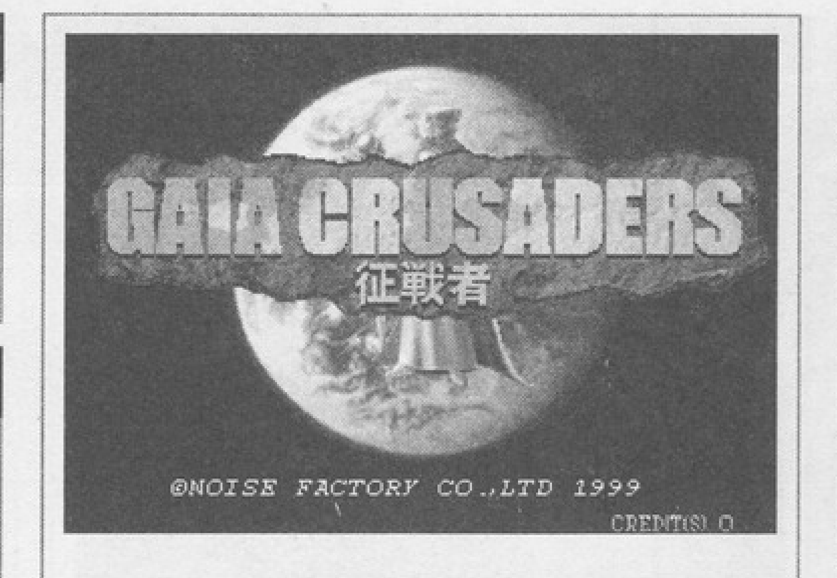
PS 游戏《午夜列车》汉化补丁由曹飞小站（http://emu.joyie.com/host/j2c/goro/）发布。包括简体/繁体两个版本，翻译者为 HUMAN。另外，此站还有不少其它 PS 游戏汉化项目酝酿之中。



8月11日

最好的 GBA 模拟器新版 v1 6 终于发布。添加了游戏录像功能的支持　还添加了一个有意思的"倒带"功能　VBA 是无可争议的 GBA 模拟器的王者。NO$GBA? 那是要 MONEY 的

MAME / MAME32 Plus! 0.72 发布。领先于官方 MAME　添加了 Gaia Crusaders（征战者）的驱动。



另外　一个 NGC 模拟器 Dolwin 0 04　也浮出水面。目前还是只能运行 Pong　在内的几个演示程序。又一个加入挑战极限队伍的模拟器·　··

作为　个小小的更正 Winkawaks v1.47b 的推出恐怕是专门为了修正 Z80　的频率而来。重新确定为 6 MHZ　修正了先前改动导致的许多声音问题。另外一点是使用了卧虎藏龙 2003 的一个新的 S1 ROM。修正了能量条的问题。

SNES9X 最新版 v1.42-1 发布。大量细致的工作造就了最好的超任模拟器。

8月13日

UltraHLE 重生！一切来的那么突然，这个自从 2000 年 9 月终止以来停滞已达 3 年之久的项目突然又被其作者之一 RealityMan 重新灌入新的活力。在发布这个消息的几天里，RealityMan 迅速着手了一些实际工作，并取得了一定的成绩。

8月14日

Nebula 2.23c 发布。除了支持了最新解密的一些 CPS2 游戏以外　卧虎藏龙 2003　也添加进了所支持的游戏当中。

XBOX 模拟方面　一个全新的力量出现　这个名叫 Xeon 的 XBOX 模拟器一出手便有些"惊世骇俗"——它已经可以运行商业游戏 HALO。当然　图形还有不少问题，速度也是慢的惊人。



8月15日

Dolwin 0.05 发布，这是这个仍处于相当初级阶段的 NGC 模拟器的第二个版本。目前这个模拟器还仅仅拥有一个 NGC CPU Gekko 的解释执行器，以及快速缓冲的模拟。

8月16日

Pete 系列 PS 模拟器显示插件更新·包括 Pete's OpenGL2 PSX GPU Version 2.1 以及 Pete's PSX GPUs Version 1.74。OpenGL2 插件主要是修正了 CG 影片的播放问题外加强化了全屏象素阴影　另外　所有插件的兼容性和准确性都得到改进。

8月20日

优秀的多机种街机模拟器 Raine 0.38.1 发布。这是上一次网站风波中匆忙发布的"最终版"的一个修正。

8月22日

以下为 SEGA MODEL3 模拟器的最新进展演示。目前这个模拟器还没有发布或者纳入 MAME 的消息　下图为 R. Belmont 闲来无事将其移植至 Linux 平台后抓取的一张图。效果已经很不错了哦。



8月24日

VisualBoyAdvance Version 1.6a 发布。修正了上一版本中的速度下降和无法电池记忆的两个恼人的问题。

GB/GBC/SGB 模拟器 KiGB v1.50 发布。并且作者打算开始逐个测试 GOODGBX 中的 6000 多个 ROM。不五体投地无法形容对其敬业钦佩的程度。

8月25日

Dolwin 0.06 发布。增强了对演示程序的兼容性。

优秀的 NES/FC 模拟器 VirtuaNES 也有新版——v0 82　推出。

SFC《幻想传说》汉化由樱神汉化组启动。据说这是个难度不小的项目 在这里我们祝樱神汉化组 路顺风。





8月26日

曾一度停止开发的 PS2 模拟器 PS2emu 宣布复活。一切从头开始，并且很快取得了不错的成绩。

CDRMooby2.8 发布。添加了个最大可以缓冲 110 兆光盘数据的新模式，你的内存够大吗？:P

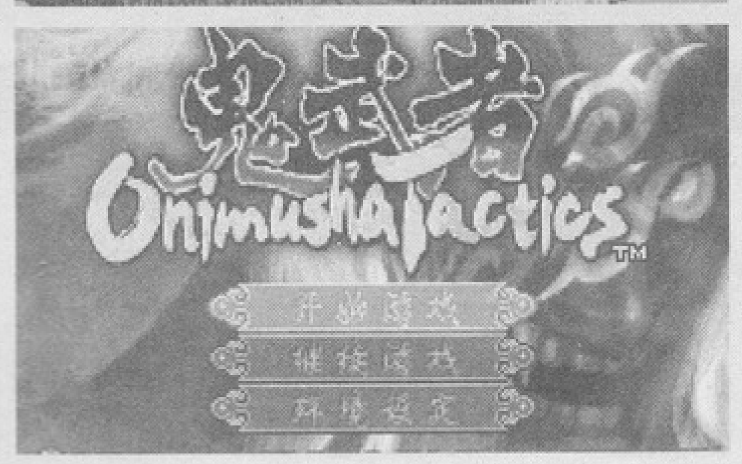
8月27日

专业 ROM 管理工具 ClrMamePro 3 06 发布。修正了上一版本浮现的问题 应用户需要添加了一些新的特性。

8月29日

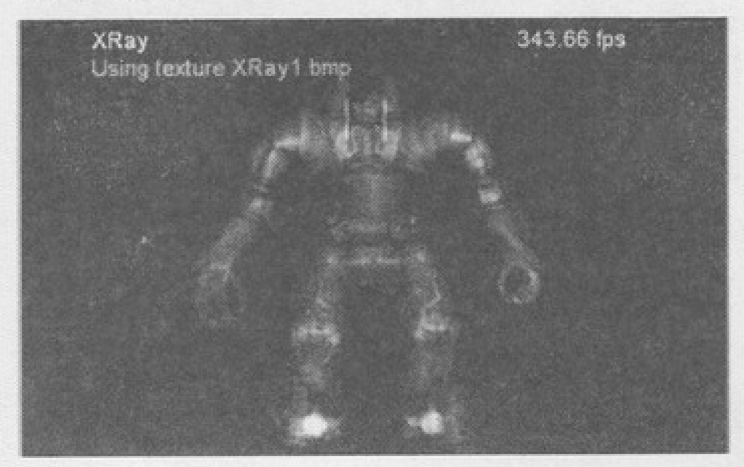
《鬼武者战略版》汉化版发表。熊组 GBA 汉化作品第三作。在四人翻译组的齐力协作下，整个游戏的汉化在不到一月的时间内即全部完成。





8月30日

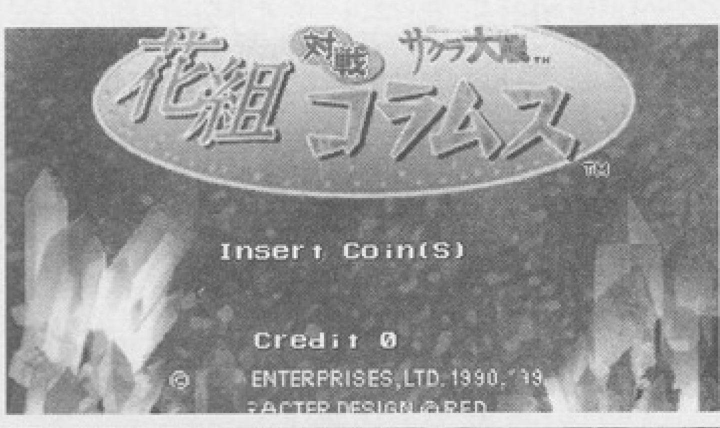
XBOX 模拟器 Cxbx 0.7.8 发布。目前该模拟器可以运行演示程序“XRay”以及很好的支持了手柄/震动功能。

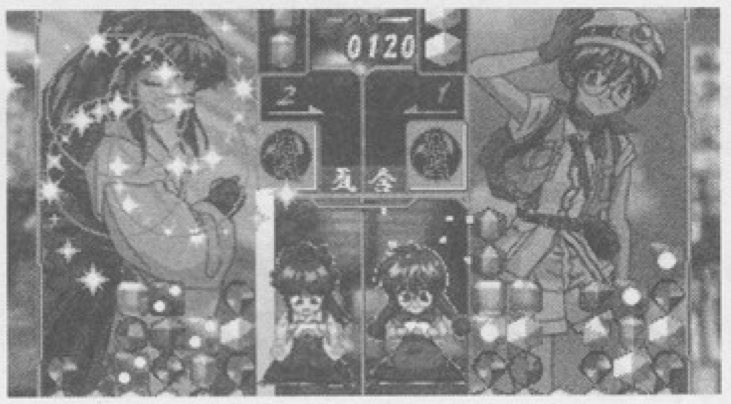


CyberPad v1.4 beta 发布。好用的 PS 模拟器联机插件最新版。这次主要添加了对 ePSXe v1 60 的支持。另外 内置的游戏数据库也添加了更多的游戏。

在发布了第 个公开版本后 3DO 模拟器 Freedo 一度变得非常静寂。但是最新的这个进展也许会让不少人觉得高兴 那就是 Freedo 开始可以直接运行 3DO 的 CD 了。

MAME 的 ST-V 驱动经过 MAMEDEV 的若干天的努力取的辉煌成就。花组方块对战几乎完美模拟。





NeoRAGEx 最新改进版 NeoRAGEx 0.6h 20030814 Version 发布。支持了目前所有能够支持的 NEOGEO 游戏。

9月4日

MAME 0.73 "Sega Titanic" 发布。《花组对战方块》光荣的被成为第一个被 MAME 支持的 STV 游戏被纳入 MAME 驱动。另外，内核中还添加了对 8 个玩家同时控制的支持。

MAME / MAME32 Plus! 0.73 随即发布。

而 PS2 模拟器 PCSX2 方面又有新的进展公布。如下图所示，PS2 游戏的 3D 部分的图形首次得到了显示……



著名汉化小组 CGP 核心成员伤雪宣布离开 ROM 汉化界。是厌倦也好，是伤心也好，这都无法掩盖勇士归隐的悲壮……

9月5日

MAME32 .73 发布。这次 MAME32 本身并没有更新点 仅仅是与 MAME 官方版最新源代码同步。

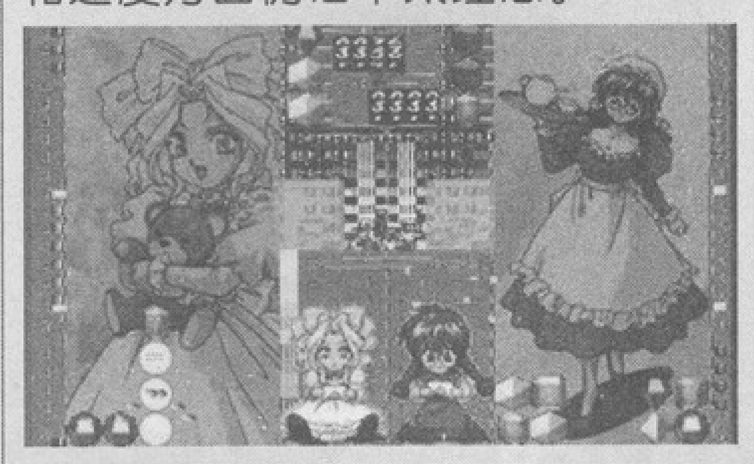
MAME 方面则修正了因添加了 8 玩家支持而导致的声音问题。暂时使用 MAME 0 73 的用户需要删除原来的游戏对应的 CFG 文件来解决遇到的声音问题。

9月7日

N64 模拟器 Mupen64 0.3 发布。速度的提升仍旧是这个模拟器当前和将来的主要工作。

9月9日

土星/STV 模拟器 Saturnin 跟随 MAME 开发小组的在 STV 工作上的步伐也取得了一定的成绩。游戏“花组对战方块也可玩了”，但是背景显示和速度方面仍旧不太理想。



9月11日

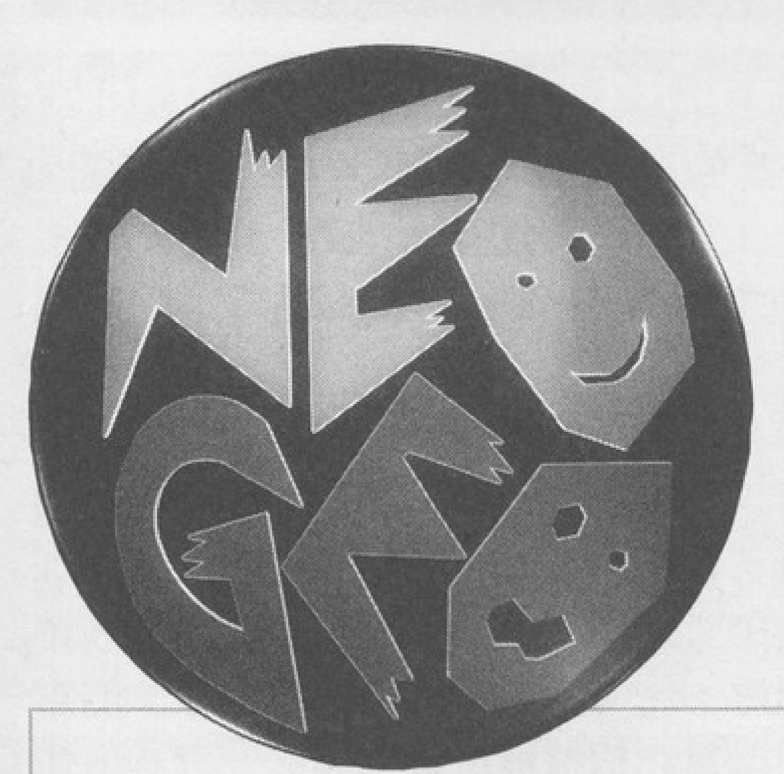
《新约 圣剑传说》汉化测试发布。由“勇者组”“狼组”“天使组”二军共同努力完成。中国 ROM 汉化界小组间合作的一次大胜利。



大清洗 —— 本月新闻综述

兴许是天气太热 / 月至九月的模拟器的发展也显得有些让人打不起精神。连一直吸引众人目光的当前三大游戏主机的模拟器的开发也没有什么新消息。就在我即将打算彻底将本月冠以“平淡”字时 最新版的 MAME 出现了 来的有些匆忙 但给人的感觉却是空前的不一样。

在这个距离上 版本发布才十天左右的新版出现在众人面前时吸引人们注意的并不是其添加了某个游戏的驱动 也不是针对某个系统的改进 而是一下子缺了好多东西！所有 2001 年后出的游戏不见了 所有的因为非技术原因而锁定的测试驱动不见了 一而 NEOGEO 游戏的测试驱动则恐怕是首当其冲。人们自然开始议论 为什么 MAME 突然连测试驱动都请出了源程序中？为什么以往默认的两年规则忽然又增加了 年？MAME 开发小组并没有回避也无法回避这些问题。但是他们的回答多少有些轻描淡写 “这只是 次直以来想进行的清理而已 ” R Be mont 如是说 “并不是什么妥协 也没有特别的法律方面的威胁。”既然当事人已经如此说明 作为 MAME Fans 的我们自然也无需太过操心到底这其中的原因。不过仔细想来 人们的猜测也并非空穴来风。如果这只是 次长久以来 直想进行的清理 只是一次普通的“家庭大扫除” （house cleaning —— R.Belmont 语） 那么这次清理是否来的太匆忙？



按照 MAME 的常规新版发布规则，10 天的确是不同寻常的短 而且不要忘了 MAME 现在还有类似于以前 Beta 版本方案的 u1、u2 等版本。如此匆忙的推出一个正式的新版 以至于连近几个版本以来保持的“良好传统”——副标题都来不及加上。就算这只是 次家庭内部自发的扫除活动 也必定是有某个力量在推动。不过这一切也仅仅是猜测而已。

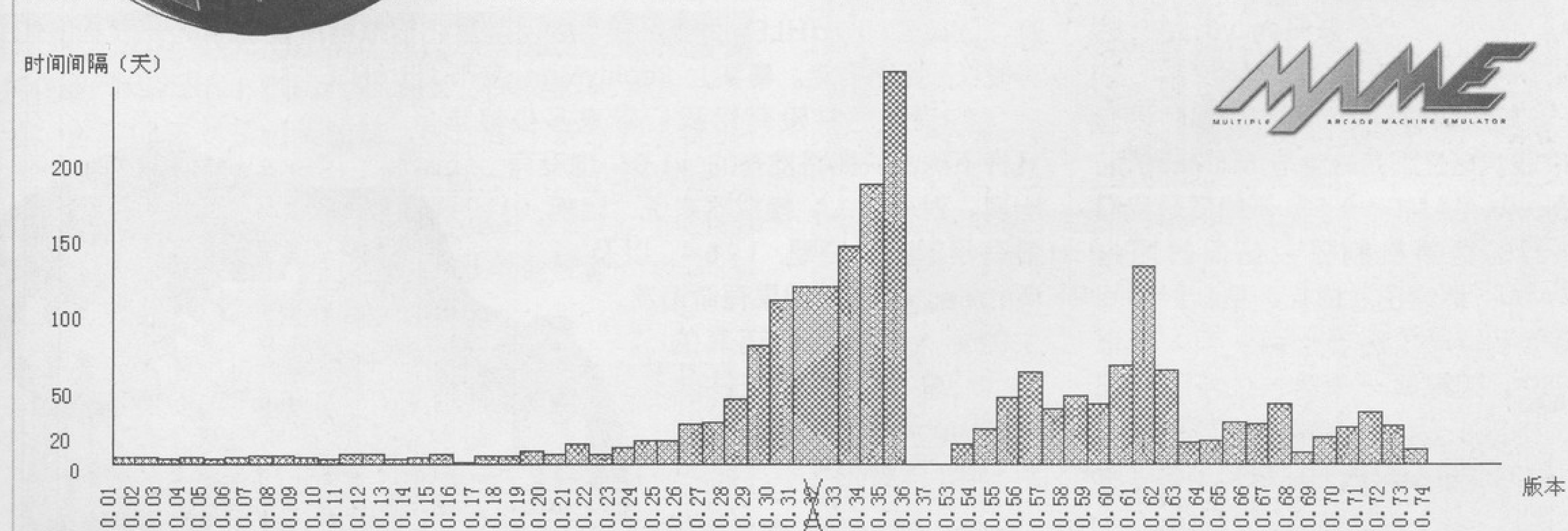
MAME 即便是忽然受某街机游戏厂商“影响”也不足为奇 良好的组织外加专业的素质已经使得 MAME 开发小组在记录街机的工作上取得的成就越来越显著。然而名身是把彻彻底底的双刃剑 它吸引支持力量的同时也会给自己带来意想不到的麻烦。MAME 的工作是



严谨的 但同时却也是开放性的。也许一个刚刚懂得编译 MAME 的爱好者就已经拿着自己删除 TESTDRIVER 中的前四个字母后编译得到的版本在四处炫耀。也许某家游戏公司看到的正是这样的 个 MAME 而并不是那个忠实记录着无数已迹近消亡的旧软件与硬件的伟大项目。

所以 对于这样的“因非技术原因而锁定的”（即是游戏本身比较新的）测试驱动 删除恐怕也目前处理它们的最好方法。举个最简单的比方 真正追究责任的话 无论怎么样 恐怕将这个驱动写入 MAME 的人负的责任要比打开它的要大。这是让人无奈的现实。所以与其客观上让那些想利用 MAME 免费玩最新游戏的人利用 倒不如干脆不加这些驱动。这应该是本次新版的最终指导思想吧。

MAME 发展到今天已经经历了六年多的岁月 从最终的 PACMAN 的支持到取得今日的几乎涵盖整

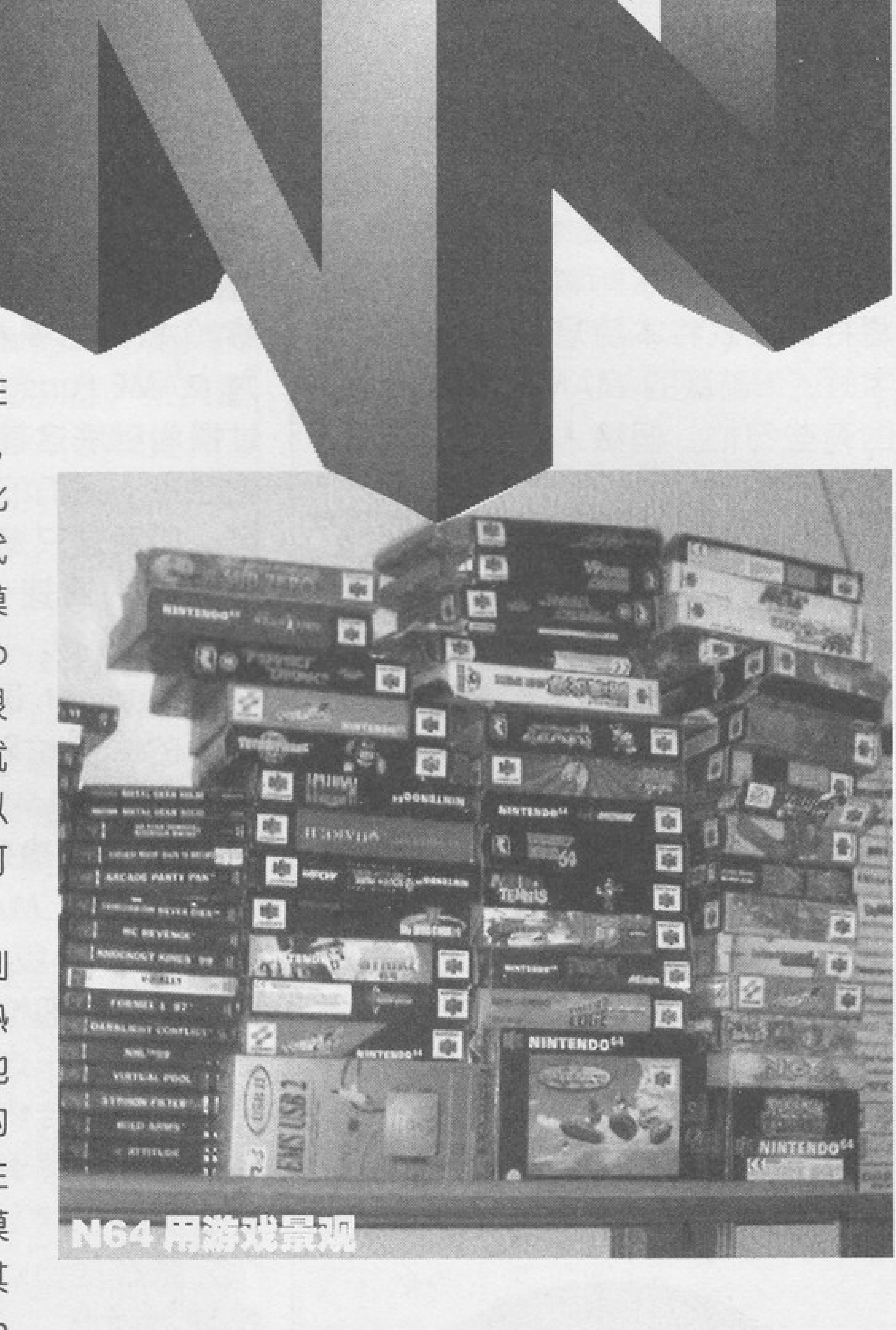


个集成电路街机游戏领域的辉煌成就，这其中包含了多少人的努力和心血 只要有着不变的信念 MAME 势必会更好的走下去……

说到本次的 MAME v0 74 距离上一版本 v0 73 仅有十天的时间 那么在整个 MAME 的开发历史上，各版本的发布时间间隔是怎样的呢？这里我根据资料做了一个图表 通过这个表大致可以看出 MAME 的新版发布时间间隔的变化以及 MAME 在版本上的“发展史”。横轴为各版本号，竖轴为时间间隔。例如，从图上可以得知 v0 02 和 v0.01 之间的时间间隔不到十天（实际上仅四天的时间），而 v0 35 和 v0 36 的推出之间相隔的时间几乎超过 250 天（实际上近 270 天 但这属于特殊阶段）。

从图上可以看出，MAME 的发展大致分三个时期。第一个是 v0 01 至 v0 28，这段时期可以说是 MAME 的幼年期，那时还是从零开始 因此，摆在 MAME 面前的工作非常之多，更新自然也比较频繁 平均是几天一个新版本。而 MAME 发展的第二个时期 从 v0.29 至 v0 36，则是 MAME 稳步发展阶段 从图上可以看出各正式版本之间的发布时间间隔越来越大 但这完全不是因为工作的迟缓 相反 这恰恰是因为当时的 MAME 采用的是 Beta 制，即各正式版之间推出一系列的测试版（类似于今日 Haze 推出的 u1、u2 等版本）。这一更新机制到 v0 36 发布之前发展到极致一一v0.36 一共是 18 个测试版的集合。这样测试版反而显得与一个个单独的版本没什么区别 因此这样的测试版机制于 v0.37 发布后被废除。算上 v0.37 的共 16 个测试版 MAME 从 v0.36 跃升为 v0.53 进入 MAME 的第三个时期。

这里值得一提的是 MAME 没有 v0.32。这是因为避免与 MAME32 混淆。从 MAME v0.53 开始就是我们熟悉的更新机制了，这段时期内 MAME 继续茁壮成长，更新时间间隔是平均一个月多一点。有人开玩笑说，如果算一个月一个新版 那么大约两三年后，MAME 就要发布 v1.00 了，但是因为这里多少有个意义的飞跃的意思在里面 v1.00 应该是是不会用的，大概那时，MAME 就会往第三位小数发展了 呵呵 这就是笑话了……


N64 用游戏景观

其实说来本月还有 个小小的焦点新闻，那就是模拟器中的经典作品 N64 模拟器 UltraHLE 的重生了。可以说，UltraHLE 曾经就是化不可能为可能的代名词。因为这款模拟器仅支持 Voodoo 显卡 甚至当时很多人买这个显卡就是为了玩这个模拟器。其热门程度可见一般。

N64 的模拟到今天已经比较成熟了 UltraHLE 本来也是可以安安心心的呆在模拟器的终生荣誉堂里受众人膜拜了。但是 最近其作者之一 RealityMan 突然宣布将要重新投入到这款模拟器的改进和二次开发中来。但是，UltraHLE 真的会有第二次春天吗？N64 的模拟会不会因为 UltraHLE 的重生又增添一股鲜活的气息？很遗憾的告诉大家，UltraHLE 是重生了 但是它却不会走的太远。

第一 RealityMan 尽管是这个模拟器的两个作者之一，但是模拟器的内核（至少内核的大部分）是由 UltraHLE 的另一作者 Epsilon 编写。而 RealityMan 仅负责了原项目的图形界面、ini 部分以及测试。第二，UltraHLE 针对的是低端机器 并且其最初目标也仅仅是能运行 N64 的两大著名游戏 Zelda 和 Mario64 而已。过多的偏重 HLE 势必会对兼容性造成很大的影响。因此 UltraHLE 即便是要达到目前其它模拟器所能达到的一般程度也有很长一段路要走。事实上 RealityMan 发布 UltraHLE 重生的消息后并没有给我们带来多少惊喜。其许下的很快即将发布的 v1 01 也没有出现。对于 N64 模拟器来说 目前最有希望的仍旧是 1964 以及 Mupen。当然 如果有奇迹发生的话 兴许我们还真的可以享受到怀旧的 RealityMan 给我们带来的全新 Ultra 体验。



UltraHLE 还能带给我们这些游戏么？



潜力无穷的MAME0.73

MAME 0.73 在早在 WIP 时期就引起了大家的关注，原因自然是 HAZE 开始对 STV 系统下手了，几乎一天更新一次的抓图显示了这位天才程序员的实力。终于在 MAME 0.73 正式发布时，人们玩到了画面几乎完美的花组对战方块 当前的 SS 模拟器都还很不成熟，能够支持 STV 的就更少，而如今 MAME 的出手让人们看到了希望，0.73 可以说是预示了 MAME 无穷的潜力。

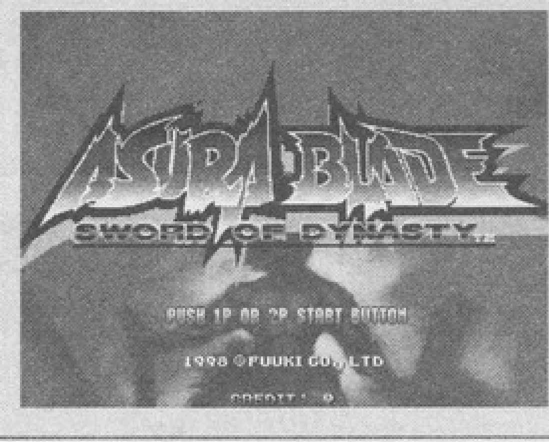
相比之下，改动了部分核心代码的 MAME 0.74 就给人以一种赶工的嫌疑了，新的几个 Namco11 游戏都早已被 Zinc 支持了，只有那个“Super-X”还算有点意思。因为代码改动，各种衍生版 MAME 就没那么容易出现了，MAME32 Plus! 也没有动静，因此 0.74 版我们就留着下期再说了，但愿这段时间里 HAZE 能够在 0.74ux 版中又给人们以惊喜。

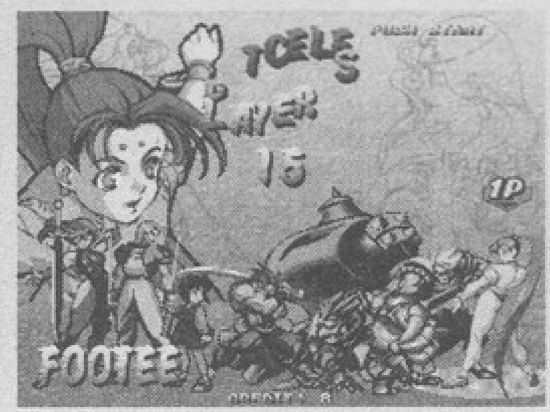


Asura Blade – Sword of Dynasty (Japan)

ROM: asurabld　推荐度: ★★★

阿苏拉之刃——圣剑格斗（日版），由“富贵商会”制作的一部格斗游戏，人设还算不错，卡通造型和格斗手感很吻合，感觉有点像 Capcom 的 VS 系列，总体来说是一款值得一玩的游戏，唯一的遗憾是声音尚未被模拟，少了一分击中的快感……

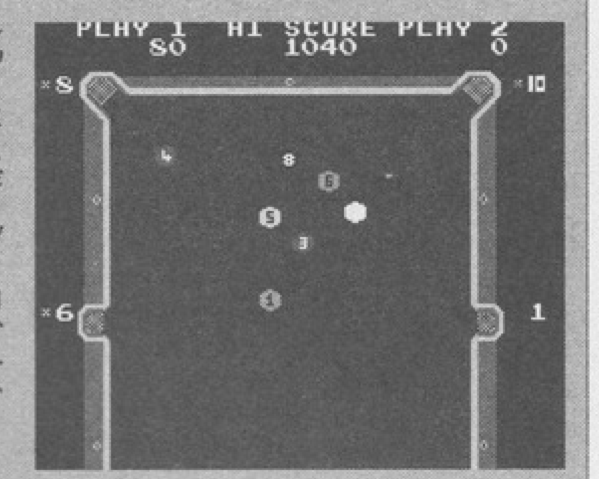




Eight Ball Action (DK/DKJr conversion)

ROM: 8ballact/8ballat2　推荐度: ★☆

8 球制的桌球游戏，比较难，因为只有一个点来确定击球方向，力度选择则是看画面下方的“SOFT/MEDIUM/HARD”来按键，只是 HARD 情况下力度也太大了点吧……



Hard Dunk (Japan/World)

ROM: harddunj/harddunk　推荐度: ★★★

世嘉的三对三街头篮球，不过每个玩家只能操纵一个角色，可以三个玩家一起操纵一队，也可以对抗，先得 10 分即可获胜。视角有点不好把握距离 画面缩放以及投篮时的焦距拉近效果倒显得很硬派 世嘉的一贯作风吧，还是值得一玩的。



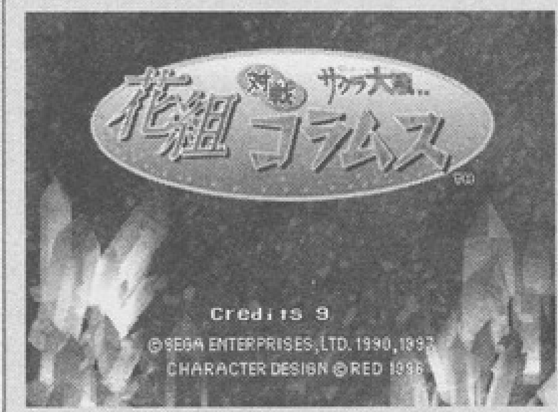


Hanagumi Taisen Columns – Sakura Wars

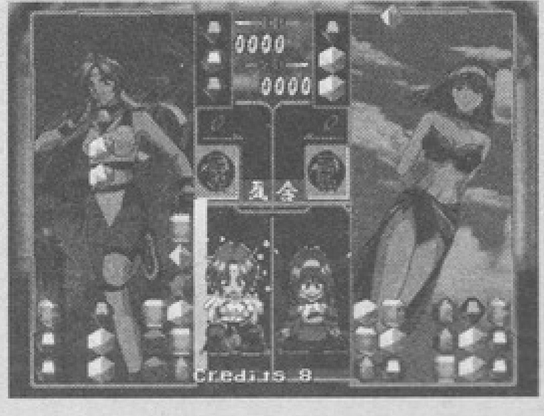
ROM: hanagumi(stvbios.zip)推荐度: ★★★★☆

在 MAME 更新狂人 Haze 的努力下，花组对战方块终于在偶的 1.7G 上能够流畅运行了（虽然声音还不支持），这可是一个天大的好消息啊！MAME0.73 可以说因为这个游戏而又迈出了历史性的一步：STV 系统的模拟。STV 是 Sega 为了将业务机的成绩带到 Saturn 之上，于是特别开发的业务替换基板。不少 Saturn 游戏如：“Dynamic 刑事”、“Winter Heat”等等，都是由 STV 基板上移植过来的。

回到游戏本身 方块有三个以上排成一直线的时候就可以消去，同时积累气槽，每蓄满一级都有提示画面，分别为攻击、蓄力、防御；选择蓄力后可以最多集满三级，然后就要对手好看咯。作为方块类游戏，高人气的角色也是亮点所在，看见泳装的花组美女可别流口水哦，赶快和 MM 一起游戏吧！





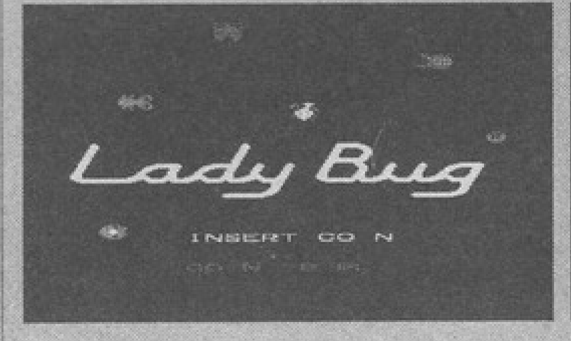


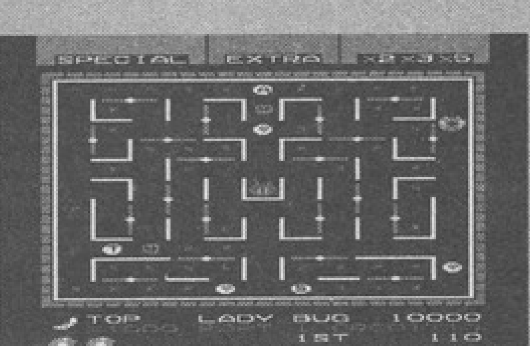


Ladybug (bootleg on Galaxian hardware)

ROM: ladybugg　推荐度: ☆

一个抄袭“吃豆”的小游戏，本身又是盗版，没什么可说的了。



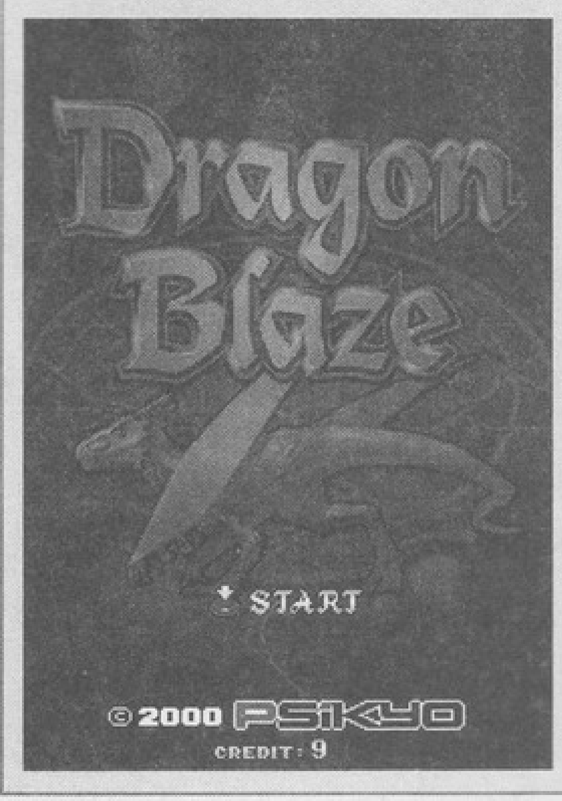


Dragon Blaze

ROM: dragnblz　　推荐度: ★★★★☆

彩京大名鼎鼎的龙之光辉，在经历多次Dump后终于拥有了几乎完美的 ROM，这次杂志自然送上。

操作方面 A 键是普通射击，按住可以蓄力；B 键是 Bomb；C 键就是独特的放龙系统，可以将自己的座机当作子机发射出去，必要时再收回。本版 MAME 支持了正确的声音文件，追求效果的玩家终于可以大饱耳福了。

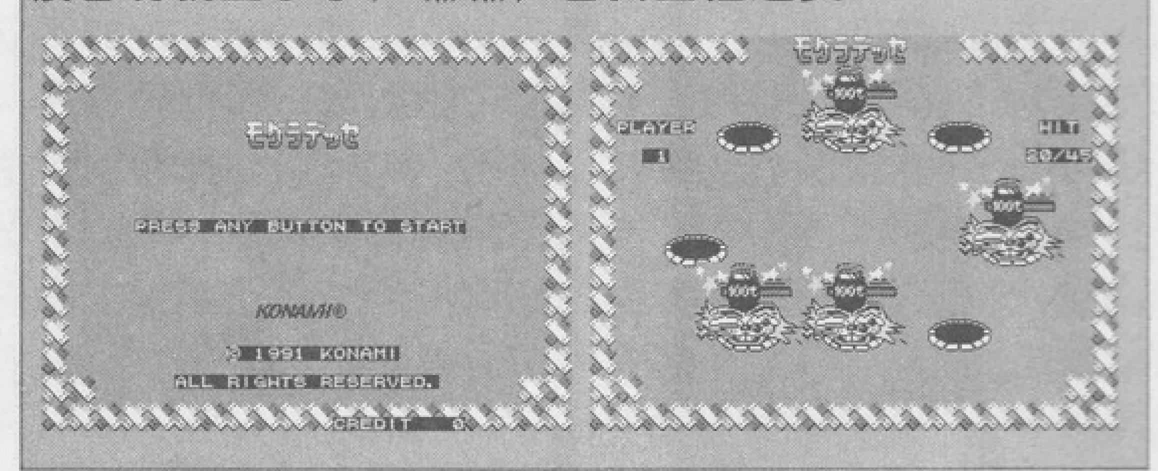




Mogura Desse (Cabinet Test Board)

ROM: mogura　　推荐度: ★★

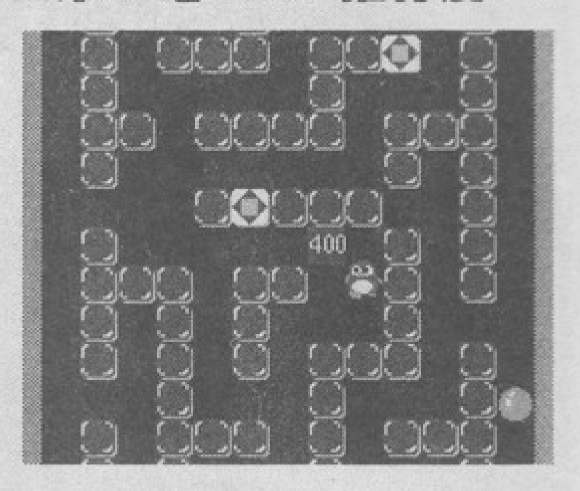
KONAMI 出的打地鼠游戏，八方向控制，A 键打击很容易就上手了，嘿嘿，看我四锤连发！



Pengo (set 1 rev c/set 3 not encrypted/set 2 not encrypted)

ROM: pengo/pengo2u/pengo3u　推荐度: ★

推箱子打敌人的游戏，可以算是 CPS1 上那个三合一游戏里推箱子游戏的老前辈了吧，可玩性一般。



Scion (Cinematronics)

ROM: scion/scionc　　推荐度: ★

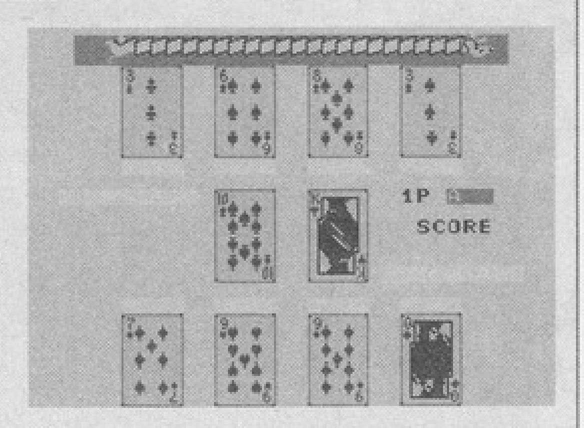
射击游戏，画面质量也就是 FC 的水平，倒是有个副机系统还算有意思。



Speed Attack!

ROM: speedatk　推荐度: ★☆

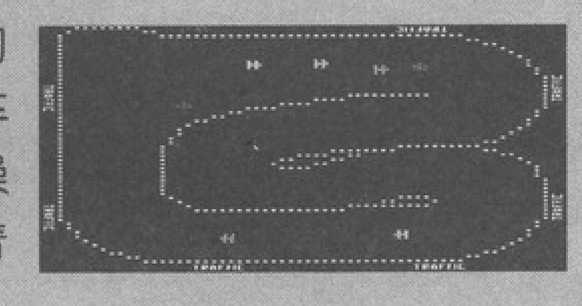
还以为是赛车呢，其实是个纸牌游戏，年头也不少了，话说回来麻将精品不少，纸牌好像没见过……



Sprint 8/Sprint 8 Sprint 8 (play tag & chase)

ROM: sprint8/sprint8a　推荐度: ★☆

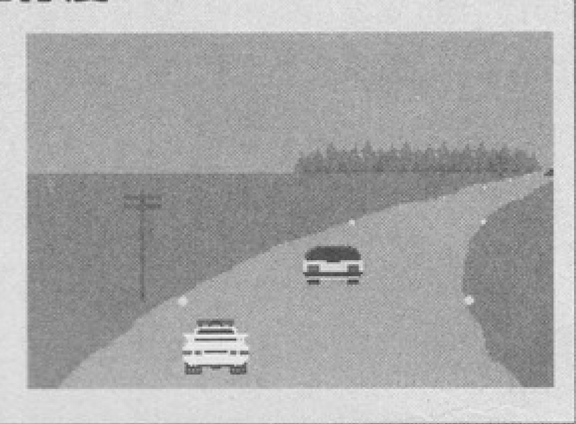
应该是上期介绍的 Sprint4 的续作吧，登场车辆达到了 8 个，习惯了操作以后就会发现其实有着另外一种滑翔的乐趣。



Street Heat – Cardinal Amusements

ROM: strtheat　　推荐度: ☆

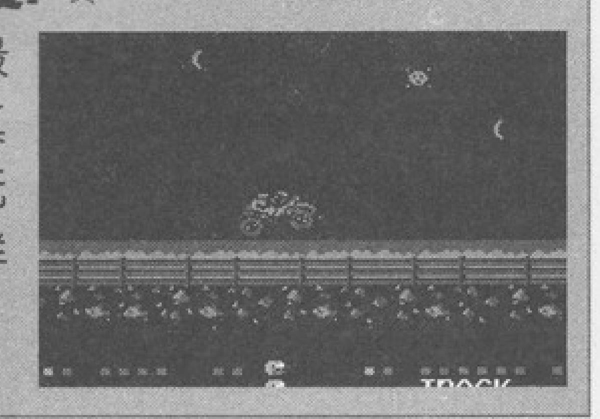
还是这个比较有赛车的样子　中规中距，画面就惨不忍睹了。



Super Bike (DK conversion)

ROM: sbdk　　推荐度: ☆

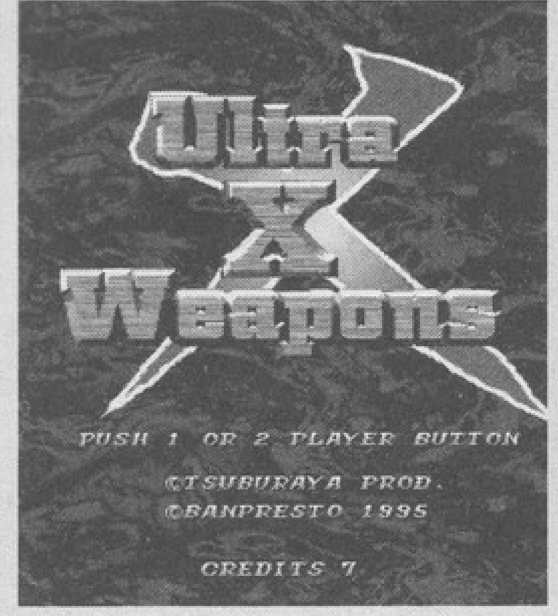
超级摩托? MAME 最近支持的老体育游戏还真不少　可惜对于现在的玩家来说　质量也都一样差。



Ultra X Weapons / Ultra Keibitai

ROM: ultrax　　推荐度: ★★★

猜猜看是什么游戏？在下可是下了一大跳啊——居然是眼睛厂出品的奥特曼，还是射击游戏！画面效果没的说，奥特曼（就是炸弹啦）发动时的画面也很有魄力，不过我在 0.73 上居然会自动跳出，只有用 0.74 才可以进入游戏。A 是子弹，B 是小炸弹，C 就是呼唤奥特曼了，看看图片还不错吧，怀念以前的恐龙特急克塞号啊。





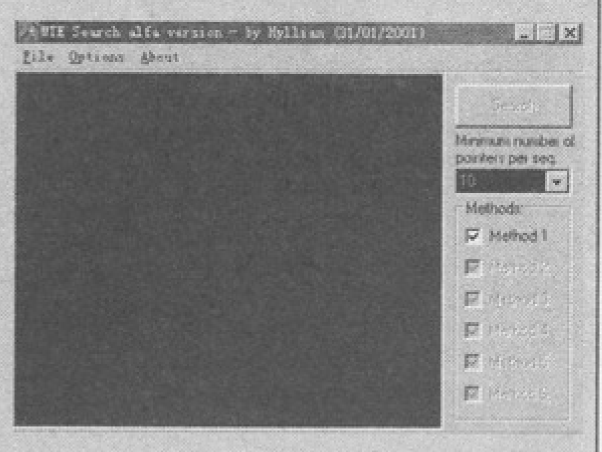

サムライスピリッツ
天草降臨
SPECIAL



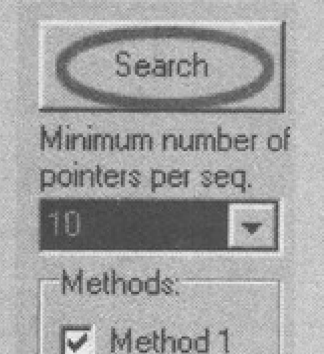
汉化工具大搜索 —— 搜索篇

上期为大家搜集了模拟工具大放送图形篇的工具大全，不知对大家是否有帮助。在游戏汉化中，文本的搜索是最为关键的一个环节，通过图形工具查看 ROM 内的字库位置 然后制作码表，再用搜索软件找到游戏文本 最后将文本中文化后导入 ROM，不难看出它们之间一环一环是紧密联系、互不可缺的。好了 废话少说，接下来为大家送上的是全套的 ROM 搜索工具。

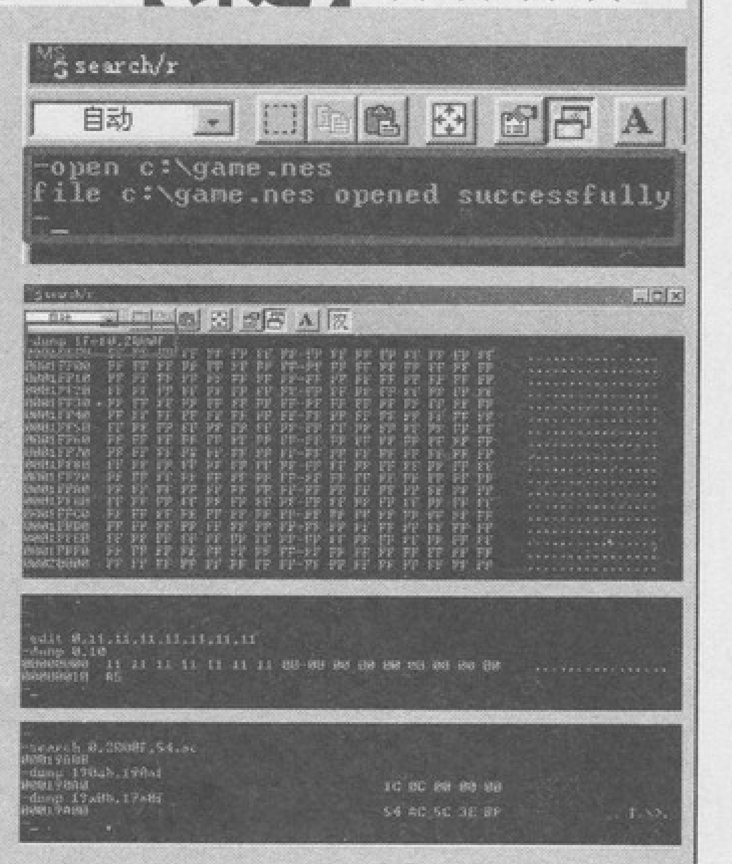
1、MTE Search 【评定】★★☆



这款软件在国内不多见，基本没有怎么露过面，可能是由于不太出名，实际上此软件还是很实用的，操作简单、容易上手，是新手的必备工具。进入软件界面感觉就很友好（图01），菜单栏只有三个：file（文件）、options（选项）、about（关于）。使用方法也极为简单，首先选择“file”-->“load rom...”打开需要搜索的 ROM，然后接着“file”-->“load table...”打开你制作好的码表文件，现在软件右边的“search（搜索）”按钮已经由灰变实了，接着就可以搜索文本了（图02）。在左边黑框内输入需要搜索的字符点击“search”按钮就完成了，真是太简单了。



2、ROM Edit 【评定】★★★★



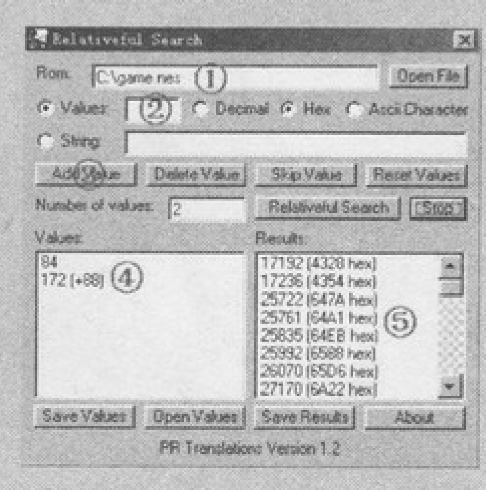
这是一个小巧精致、功能强大的 16 进制文件编辑器，出自大名鼎鼎的屎王之手，整个程序仅 30KB 左右，但它具备浏览和编辑超大文件的功能，同时也是搜索文本的强手，可惜软件是 DOS 版、使用上也不适用于初级者。

进入软件后会出现一个提示符“-”，然后输入要搜索文件的路径，记住是完全路径（图03），如果成功则会显示“opened successfully”字样。下面讲解一下几条重要的命令符，输入“info”可以查看已打开文件的属性，包括文件名称、大小、属性、创建时间和日期。输入“dump <开始地址> <结束地址>”则以 16 进制的方式浏览文件，例如我想浏览 1fef0 到 2000f 这个区域的内容，就输入“dump 1fef0,2000f”就可以了（图04）。输入“edit <地址> <内容>”来编辑文件内容。这个命令不仅可以编辑指定地址其一个字节的内容，还可以编辑从该地址开始其后多个字节的内容，例如：edit 0,11,11,11,11,11,11,11，其结果是从文件头 0 位置开始依次改变 7 个数据的值都为 11（图05），可以输入“dump 0,10”来查看前十个字节的状况，看看修改后的内容。最后一个是“search <开始地址> <结束地址> <搜索目标>”对文件进行绝对搜索。开始地址、结束地址的搜索的范围和 dump 命令一样；搜索目标的格式和 edit 命令的内容一样。例如文件大小是 2000f，要寻找文件中所有的值：54 ac，可以执行“search 0,2000f,54,ac”，查到后再用 dump 命令查看（图06）。另外与之配套的是相对搜索命令 rsearch，格式为“rsearch <开始地址> <结束地址> <版本> <模式> <搜索目标>”。例如想搜索 c1,c2,c3，输入“rsearch 0,12aaff,number,byte，c1,c2,c3”就可能会找出“1,2,3”、“3、4、5”、“55、56、57”等多个相邻或相似的值，这个功能对于搜索双字节的 ROM 很有用的说。

3、Search Relative 【评定】★

唉！又是 DOS 软件，在此不做过多的介绍，它的使用十分简单：载入文件后输入要查找的词即可，缺点是成功率太低，往往找到了地址用编辑器查看时却不对～残念。

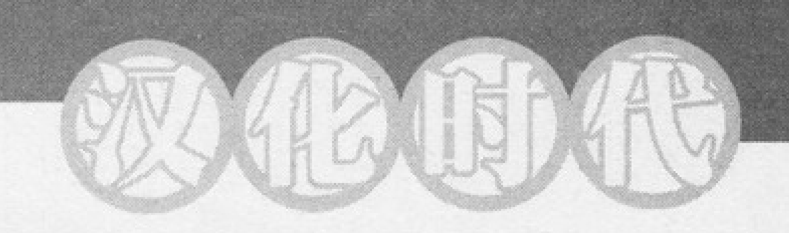
4、Relativeful Search【评定】★★★★



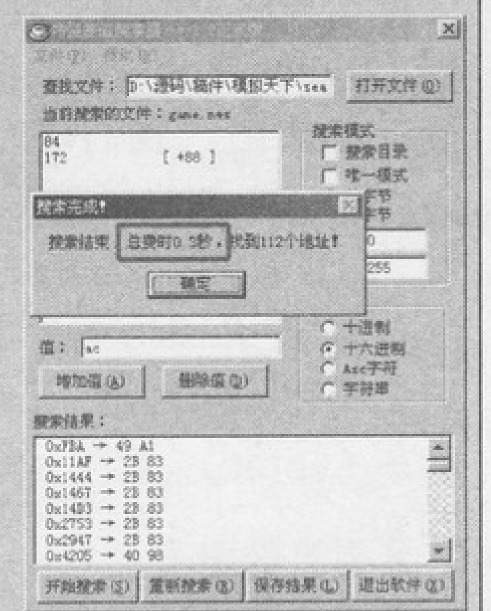
这才是真正强大的搜索软件。打开 ROM 后输入需要查询的数据（注意选“Hex”的 16 进制格式），例如数值：54，ac，然后点“Add value（增加值）”在 value（值）区域就会显示“84，172(+88)”的差值字样，这时点选右边的“Relativeful Search（差值搜索）”键就可以看到搜索后的情况了，呵呵，这款软件是不是更为简便（图07）。另外同时放上了中文版，不喜欢英文的就用这个。

5、Thingy98 【评定】★★★★

同样又是一个 DOS 软件，不过笔者给予它的评价很高，目前只有这个软件和阿一的增强差值搜索器可以浏览超大容量的 ROM 文件，而且速度很快。此款软件很容易上手，输入文件名和码表名即可，记住要输入全称，例如：Mario.nes，Mario.tbl 等等。



6、增强差值搜索器 【评定】★★★★☆



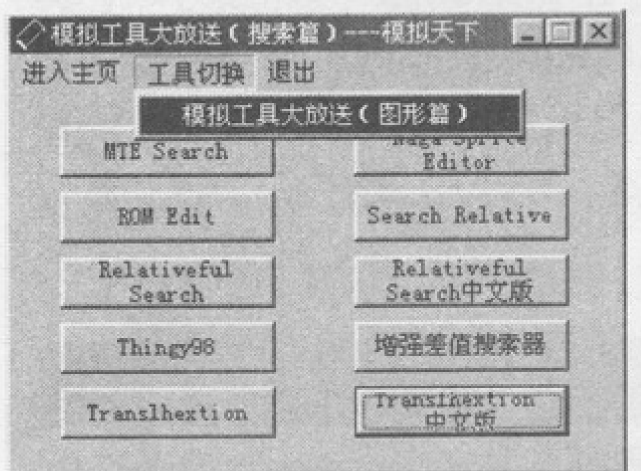
我们模拟天下汉化组阿一的杰作，搜索速度极快（比Relativeful Search快N倍）并且支持大文件搜索，包括ISO文件。由于发布的是中文版，基本也没什么可讲的（咬牙切齿：真想打阿一一顿！），使用时注意以下几点（引用阿一的话）：

一：搜索模式切换时，会对值列表进行清空，请小心使用；

二：如果填入的值为空时，增加的就是跳过；

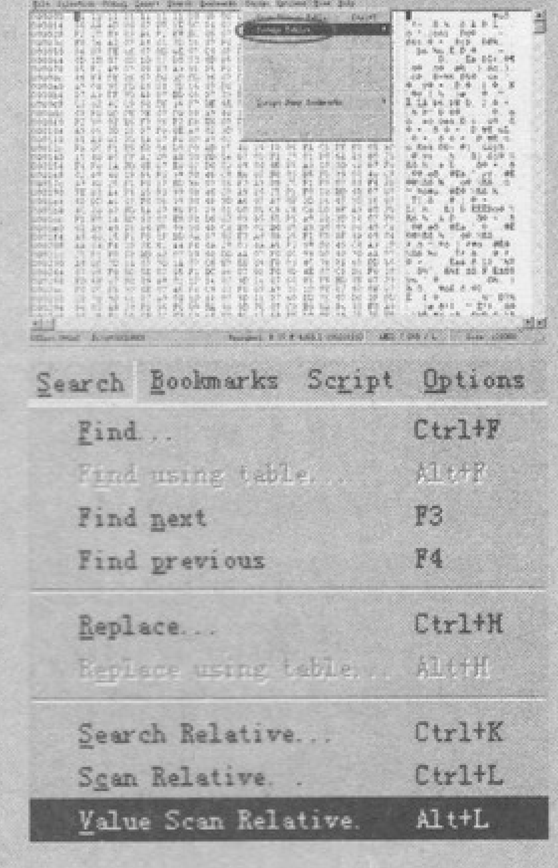
三：因为在本版本中查找会大量占用CPU，所以请小心使用；

四：唯一模式下查找，只要找到一个就停止搜索。



编者注：本文中所涉及到的汉化工具在杂志配套光盘/杂志相关内容/汉化文章相关/汉化工具大搜索——搜索篇/目录中均有收录。由于软件程序的改写，通过菜单栏里的“工具切换”-->“模拟工具大放送 图形篇”选项即可切换到第一期杂志所介绍的图形工具类目。

7、Translhextion 【评定】★★★★★



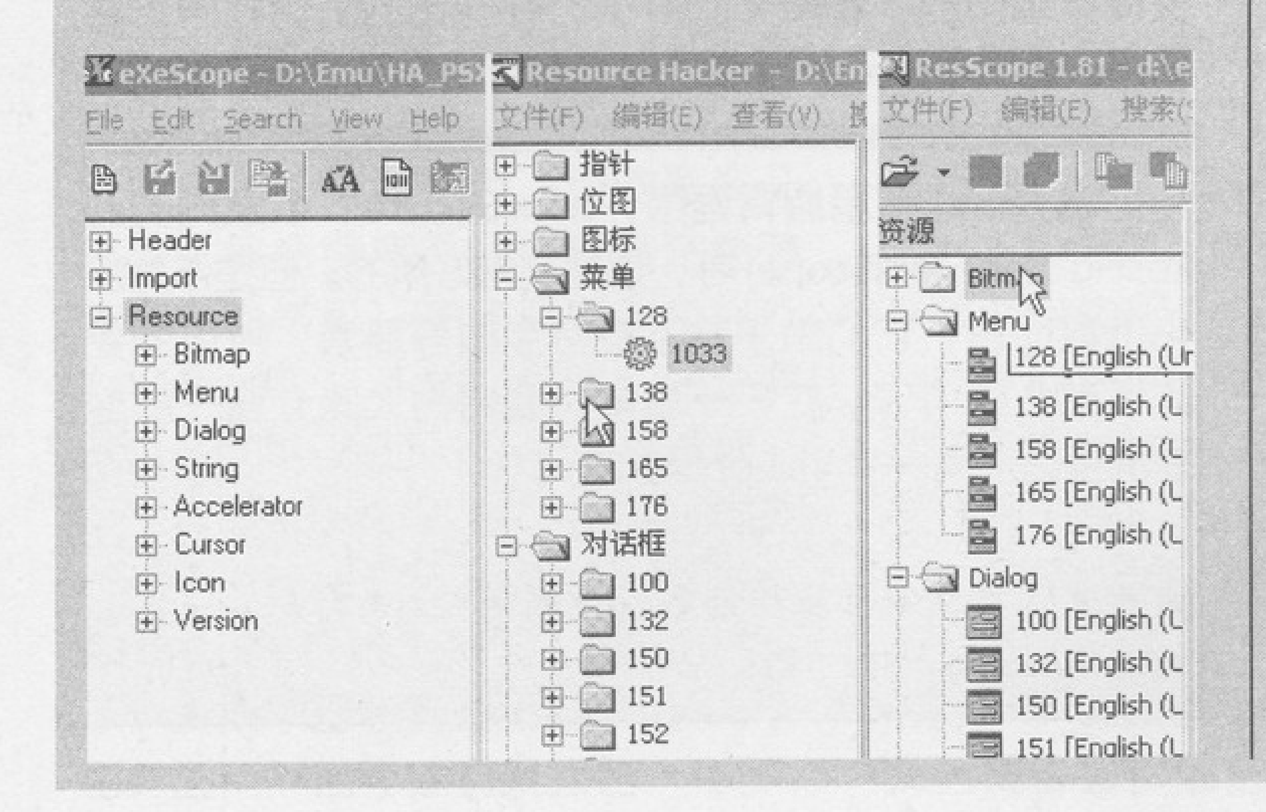
目前来说最为强大的综合编辑软件，仅它的搜索功能就极具震撼力。载入ROM后即可直观的查看、编辑文件内容，如果你有制作好的码表文件，可以从“Script（脚本）”里选择“Open Thingy Tables（打开码表）”项载入码表文件，这样可以更快速的查阅文件内容（图10）。说到搜索功能，对于Translhextion简直太简单了，而且搜索的类型繁多，这里我们只需要选择“search（搜索）”中的“Value Scan Relative...（数据相对搜索）”选项就足够了（图11）。进入数据相对搜索选项后（图12），首选“Hex”数据类型，在“Value”里输入查找的数据，然后点“Add Value（加入值）”，注意右边的“Skip Value（数值跳过）”选项，对于双字节数据非常管用，笔者在汉化《幽游白书——强魔统一战》时只用了几分钟就搞定了正确的码表。软件的中文版也配套放上了，由于Translhextion对大容量文件的浏览还有一些缺陷，在此笔者推荐：Translhextion中文版+阿一的增强差值搜索器，这两个工具基本上可以搞定大多数游戏ROM。

■模拟天下/子牙

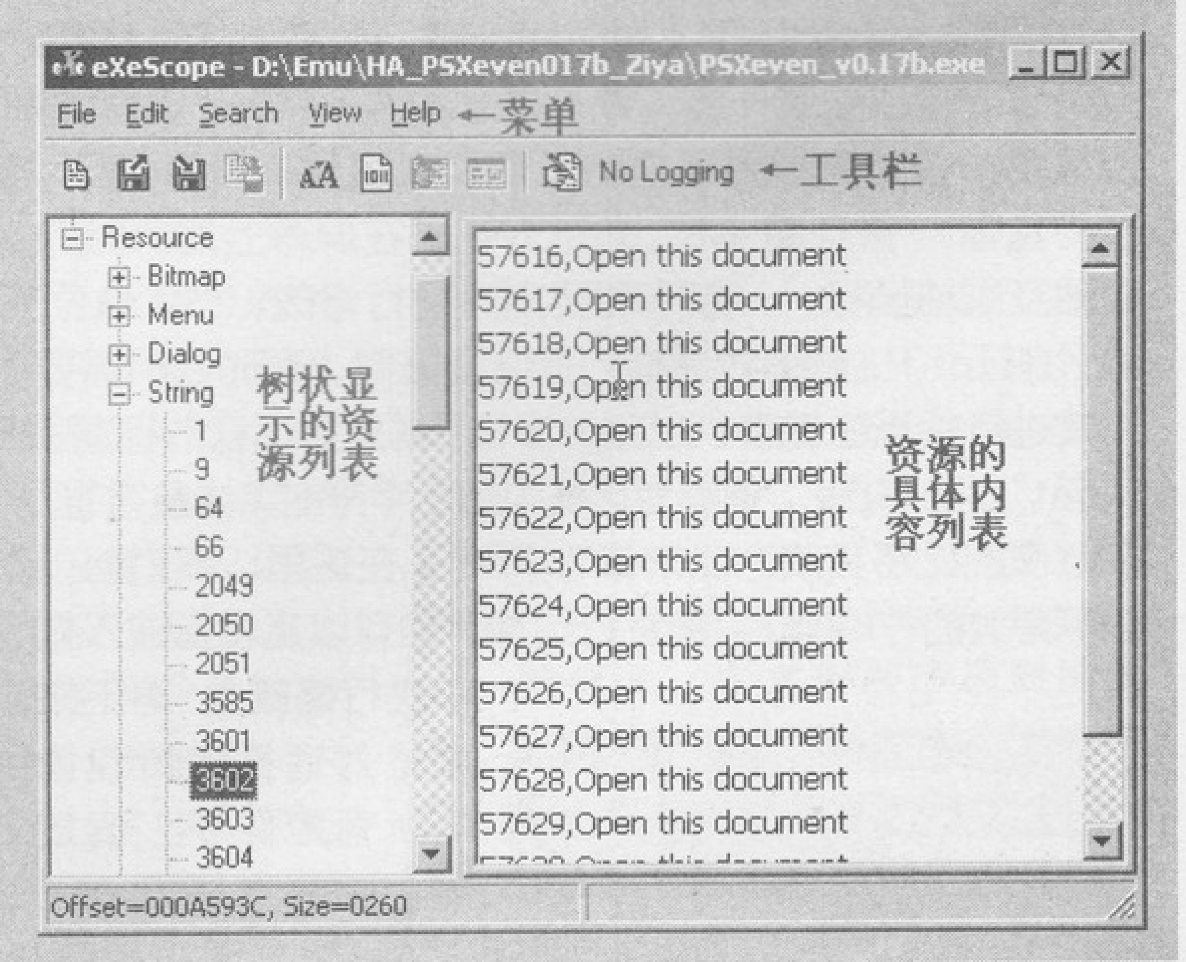
模拟器汉化教程（二）——VC类模拟器的汉化

2.1 入门

eXeScope是一个小巧的资源编辑程序，虽然它只有几百K的大小，但功能却是挺强的。与之类似的工具还有ResHacker、ResScope等等。它们都能够提取并编辑程序的图标（Icon）、光标（Cursor）、位图（Bitmap）、菜单（Menu）、对话框（Dialog）、快捷键（Accelerator）、字串表（String）、版本信息（Version）以及WAV、MIDI、AVI和JPG等标准格式的Windows资源。（图1）



大致了解了此类程序的功能以后，让我们来动手实际操作一下。:)(教程中以eXeScope为例，其他几个同类程序在操作上都与之类似，就不再单独的详细介绍了，一些要点会在文章中指明）运行eXeScope（最新版本为6.41），点选工具栏中的“打开（Open）”或使用菜单中的“文件（File）”－“打开”，载入我们希望编辑的



资源文件（教程中以 PSXeven 为例）点选“资源（Resource）”。（图2）

如图所示 左边窗口是以树状图的形式显示出了程序所包含的资源列表 右边窗口则是相应的资源内容。点击树状图的各个分支 我们可以很清楚的看到 PSXeven 所包含的所有资源。

2.1.1 编辑程序的菜单资源

接下来 我们就来编辑程序的菜单资源。点选资源列表中的“资源”－“菜单”，我们可以看到 PSXeven 一共包含了5个菜单。一一对它们逐条翻译就是了。（图3）

```
⊟ 0,文件(&F)
    32771,运行 CD
    32772,运行 ISO
    32807,运行 Psx-exe
    32813,运行 PSF
    0,
  ⊟ 0,更换光盘
      32810,光驱(&C)
      32811,镜象文件(&I)
    0,
    57665,退出
⊟ 0,继续/进度(&S)
    32800,继续游戏(&C)
  ⊟ 0,读取进度
      32787,存档 1
```

需要注意的几点

① 类似“&File”的字串，其中“&”表示其后面的一个字符以下划线的形式显示 按照惯例 一般将“&Fi e”翻译为“文件（&F）” 以此类推

② 如果需要显示字符“&”时，应该以“&&”表示

③ 在 ResHacker 中，如果需要显示字符“"”时 应该以“\"”表示· 而在 eXeScope 中 则直接输入“"”即可·

④ 在 ResHacker 中 如果需要显示字符“\”时 应该以“\\”表示；而在 eXeScope 中 则直接输入“\”即可；

⑤ 在 ResHacker 中 有时我们会看到有“\t”这个符号 它表示“\t”以后的全部字符显示时向右移动一个制表符（TAB）的距离 而在 eXeScope 中，则是以“$09”表示制表符。

2.1.2 编辑程序的对话框资源

点选资源列表中的“资源”－“对话框” 我们来继续编辑程序的对话框资源。有过编程经验的朋友们都知道 程序界面所显示的字符 都是程序所包含的控件的标题（Caption）。在 eXeScope 中 所有控件的标题都被简洁的提取到了一起 我们能够很直观的一一对其进行编辑。首先来看对话框的标题及其属性。（图4）

其中，“X”和“Y”是指对话框在屏幕上显示时的横轴及纵轴坐标 一般不需要对其进行修改 “W dth”和“Height”是指对话框的宽度及高度 有时我们需要对其进行适当的调整 “Caption”就是对话框的标题；“Font”和“Size”是指对话框中显示字符的字体及字号，按照惯例 将其改为“宋体”、“9”（在这里，我们可以按下旁边的“Refer”键进行选择 也可以直接在输入框中进行修改）。再下来就是对话框中所包含的所有控件了 请按照上面的方法对其进行编辑。编辑时 如果需要调整对话框或控件的坐标、宽度及高度 可以点击工具栏中的“对话框编辑器（Dialog Editor）” 直接用鼠标进行拖动、拉伸等操作。而在编辑后 我们可以点击工具栏中的“预览（Test Display）”来进行查看。需要注意的几点：

（①－⑤见教程的2 1 1）

⑥ 在 ResHacker 中 有时我们会看到菜单中有“\n”这个符号 它表示“\n”以后的全部字符显示时有一个回车（Enter）；而在 eXeScope 中 则是以“$0A”表示回车。

2.1.3 编辑程序的字串表资源

点选资源列表中的“资源”－“字串表” 我们可以看到程序的字串表资源列表。我们只需要简单的将其一一翻译就行了。 需要注意的几点：

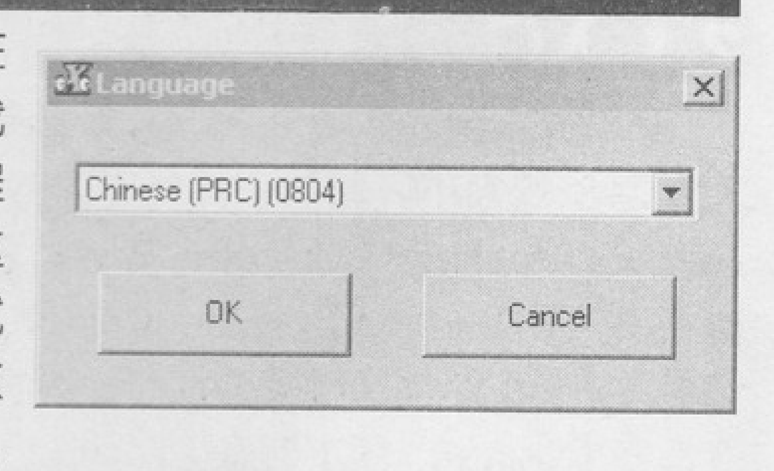
（①－⑥见教程的2 1.1及2 1 2）

⑦ 类似“version %s” “filename %s”的字串 其中“%s”为变量 根据引用的环境不同 它可以是版本号 可以是文件名 还可以是路径等信息 我们只要原样照搬的将其翻译为“版本 %s” “文件名：%s”就可以了。

2.1.4 编辑其他资源

有些情况下 程序是以图片来表示一些按键的标题的 这时候 我们就需要对图片进行修改。选中资源列表中的“资源”－“位图”选择菜单中的“文件”－“导出（Export ）” 我们可以将图片单独的导出以进行修改 修改后再利用菜单中的“文件”－“导入（ mport ）”导入程序。需要注意的是．一般而言 图片的尺寸大小、图像格式等数据不允许发生变化，甚至有时候连图片的文件大小都不可以有任何的改变

2.1.5 其他



有的时候 在编辑程序之后 我们发现编辑后的程序显示为乱码。这时候 我们可以试着将程序的语系改为“中文（中国）”。方法为 在资源列表中选择资源 点击鼠标右键，选择快捷菜单中的“编辑（Ed t）” 在弹出的对话框中 将语系改为“Chinese（PRC）(0804)”即可。（图5）

做为一个资源编辑程序 eXeScope 以及同类的 ResHacker，ResScope 等，都是非常好用的。但是作为汉化工具而言，它们由于并不支持字典等要素，所以就变的不那么好用了。在下一章中，我将为大家介绍一款专业的汉化工具—— Visual Localize。

编者注：本文所涉及软件在汉化新世纪（http://www.hanzify.org）均有下载。

游戏汉化浅谈——ROM 里的彩色世界

这次我给大家介绍的是游戏 ROM 里的彩色世界 嘿嘿~可别小看它 这也是游戏汉化的个重要部分。

准备工作

①准备好 FC 的超级模拟器 VirtuaNes
②准备好游戏 ROM
③准备好超级汉化工具合集——汉化工具大放送。(杂志光盘中找)

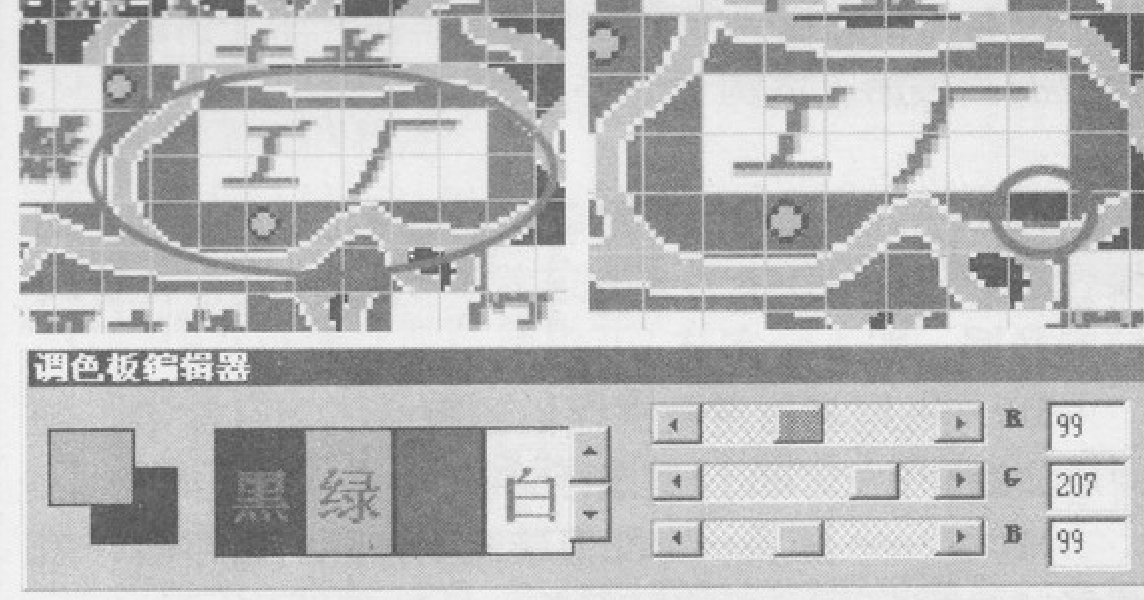
我们以我们模拟天下汉化组制作的《快打旋风中文版》为例 首先运行模拟器 V rtuanes 载入游戏 ROM 在游戏开始后看到进入的画面(图01) 好 我们就来研究一下这里的颜色。如图所示 图中"工厂"字块的实心部分为绿色、图块边线部分为黄色、中间字体为橙色。那么 这些颜色是如何出来的?又如何修改?

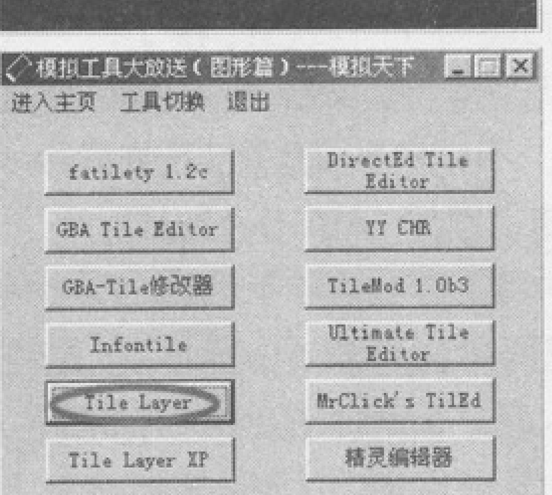
打开汉化工具大放送 点选左下角的 Tile Layer(图02),以下简称 TLP 打开游戏 ROM 查找刚才游戏中出现"工厂"字块的部分 很快就在 32000 这个位置找到了 看到 TLP 中"工厂"的 tile 部分了吗(图03)?我们先来看看它的假定值(所谓假定值是指图像 ti e 部分的颜色)。FC 游戏在 TLP 里一般都是以 nes 格式显示 这种格式在调色板里一共有 4 种颜色 依次分别是 黑、绿、蓝、白(图04)。下面我们就来仔细研究下这四种颜色。

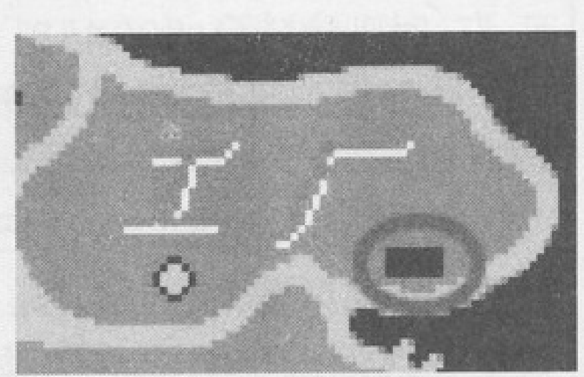
先来看看黑色 这个是通用色 其假定值和游戏运行中的颜色是致的。试验一下 先将"工厂"右下角涂成一个小黑块(图05) 进入游戏看看 那个地方是不是没有发生变化仍然是黑色(图06)?嗯 注意 这个通用的黑色非常有用 很多地方都需要用到它 例如字库的填充、润色部分以及 些边缘的修饰等等 甚至大多游戏的背景色都用它来充当(注 润色指字体或图像的前景色与背景色发生反衬 突出效果 通常也叫反色)。接下来是绿、蓝两色 这两种颜色一般都是同时出现、互为反色 由于 nes 格式是以单层显示 所以还不用顾及太多 到了 CPS 系统的多层显示时绿、蓝两色则分别在两个层上互相叠加来显示更多的色彩 作为初级篇这里暂时先不对 CPS 系统作过深的研究。这里假定值蓝色在游戏运行时的颜色是绿色 绿色在游戏运行时的颜色是黄色(如果不是黄色可能会是蓝色)这两个色值得注意的是互补 修改 ti e 时要特别注意 尤其在充当字库的颜色时会起到润色的作用。如"工厂"两字前景色为蓝色、润色底色为绿色 在游戏中显示时字体的前景色为橙色、背景色为白色,是不

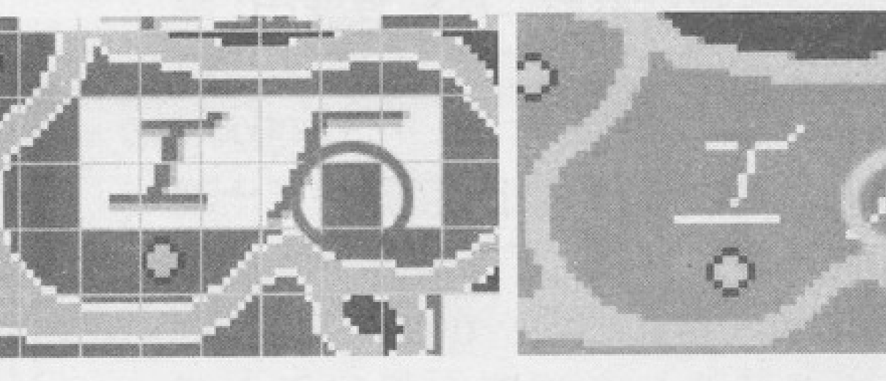












是很有立体感?

最后重点讲一讲白色 它虽然和黑色一样也是通用色 不过它主要是用于填充作用。例如"工厂"两字底边上有 块矩形的白色区域,这些白色就是填充色 为的是便于修改 根据程序员的编程填充色有着自己的作用 在这里填充色只作为底色填充 不允许修改。做个测试 这次将"工厂"的右下角涂成一个小蓝块(绿块也可以 只是涂成蓝色代表去掉填充色)(图07) 进入游戏看看 那个地方变成什么色了?游戏中显示的是橙色(图08)和"工厂"的字体前景颜色一样了 这说明填充色去掉后底色直接显示出来了。利用这个原理可以迅速修改大面积的 tile 图像 同时这也是不太好懂的一个地方 每个游戏由于程序不同导致了填充色所代表的范围不同 这里需要个人针对游戏去试对(如果你想做到完美汉化)。极少数游戏也用白色和蓝、绿共用作为字库的润色。记得笔者在汉化街机 ROM 时就因为它们三个填充色非常头疼 经常搞的颜色不对导致游戏中显示的字体颜色十分难看

好了 了解了以上这些大家是否对 tile 的颜色部分有所了解,以后我们慢慢会接触更难的色彩表。作为一个优秀的 ROM Hack 人员光靠修改字库、文本是不够的 图像的 Hack 也大见功底 而且这部分的 Hack 个人感觉要比文本部分好 最起码不是那么枯燥无味 有人要打我了。对于 FC 游戏的 nes 格式 这些已经足够了 应该可以快速的编辑 tile、字库、菜单的颜色。还等什么 还不赶快拿你手中的 ROM 去试试?

编者注:本文中所涉及到的工具 ROM 在杂志配套光盘 /杂志相关内容/汉化文章相关/游戏汉化浅谈——ROM 里的彩色世界/ 目录中均有收录。

GBA 汉化全教程——进阶提高篇（上）

各位看官好，今天继续《GBA 汉化全教程》。上次我介绍了汉化的入门，不知道大家有没有去实践，如果还没有的话，那我建议你最好能动动手。因为有些东西当你去实践后，就会发现原理其实很简单，汉化就像学编程 你多么用功看教材但不去上机 那只能说明你是理论员，不是一位程序员。道理很简单 也不要认为很难，如果像论坛上有的人在开始时就说自己不会编程，不会日语什么的 一棍子打死自己 那你始终不敢接触汉化，下不了水 要知道“勇者无惧”。下面我们进入《进阶提高篇（上）》，介绍 GBA 的 ARM 汇编敢下水的就跟我来吧！

进阶提高篇之 ARM 汇编指令

在进阶提高篇中，我会分成三个小节，包括 ARM 汇编指令、读懂游戏程序并修改、用 VB 制作汉化工具。因此我会分上中下进行讲解。在这节中我们就学习 ARM 的汇编指令，不要认为学这没有什么用，对汉化用不着，这可是读懂游戏程序，修改程序的基石。如果这里没有打好基础，那下面的读懂并修改程序，使之真正意义上的扩容支持双字节，就会一头雾水了。OK，闲话少说——开始（在这我一个个列出指令，再一个个讲解，有必要的我会加以示例）。

LDR——是将指定数据装载到指令的寄存器中。如果后面加个 B（LDRB） 则是装载字节。最多可以装载 32 位的数据，即 4 个字节；

STR——是将指定数据存储到指令的寄存器中。如果后面加个 B（STRB） 则是存储字节；

MOV——是将一立即值装载到指定的寄存器 或将后一个寄存器数据拷贝至前一个寄存器中。

例：
LDR R3=8012345h
STR R2,R1
MOVR1=8OH
LDRBR1,[R4]

说明
第一行是将 8012345 装载至 R3 寄存器；
第二行是将 R2 寄存器中的内容存储至 R1 寄存器，
第三行是将 80H 立即数放进 R1 寄存器中,现在 R1=80H；
第四行是将 R4 寄存器对应的有效地址的一个字节放至 R1 寄存器中。这时 R1 的值也改变了。

B——简单的分支指令，就像 BASIC 中的 GOTO。不带任何条件，跳至指定的地址继续运行

BL——带有支链的跳转指令，就像 BAISC 中的 CALL，一旦遇到就去执行子程序；

CMP——比较指令。允许把一个寄存器的内容与另一个寄存器的内容或与立即值进行比较。犹如 BASIC 中的 IF……THEN 当满足条件时，就去执行下面的程序，否则就一直在循环区内循环，直到条件成立才跳出循环圈。

下面是各种标志位，与 B，CMP 组合成各种跳转判断条件：

EQ——相等	CC——进位清除
NE——不相等	GE——大或相等
HI——大于	GT——大于
LS——小于或相等	LE——小或相等
PL——加	LT——小于
MI——减	Z——零
CS——进位设置	NZ——非零

比如 BEQ 就是当条件相等时就跳转至指定地址。BHI 当大于时 BZ 当等于 0 时 CMPNE 当不相等时等等组成多种条件。

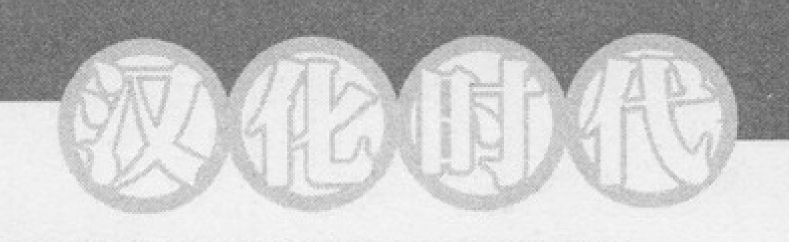
例
LDRR1=8012345H
LDRBR2,[R1]
CMPR2,FF
BEQ8034521H
BL80ABCDEH

说明：（假设 8012345H 是文本地址，FF 是换行控制符）
第一行是先指向文本地址；
第二行是将文本处的一字节装载至 R2，
第三行就将 R2 寄存器的值与 FF 进行比较了；
第四行是判断条件成立与否。当 R2 寄存器的值等 FF 时则跳转至 8034521 不相等时则运行下条指令；
第五行则带有支链的跳转· 跳至 ABCDEFH 处。

ADD——加法指令。把两个操作数相加 可以是立即数 也可以是两个寄存器。在后面可以加“S”标志位，表示在这处设一陷阱 当满足条件时执行相关指令。

例如．
ADD R1,R2,FF
表示 R1=R2+FF 或
ADD R3,R4 表示 R3=R3+R4

SUB——减法指令。用法同上。也可以后缀一个“S”，意义同上。
AND 逻——辑与操作。也可以后缀一个“S”，意义同上。
EOR——逻辑异或操作，也可以后缀一个“S”，意义同上。
ORR——逻辑或操作，也可以后缀一个“S” 意义同上。
MUL——乘法指令，也可以后缀一个“S” 意义同上。
LSL——逻辑左移。
LSR——逻辑右移。



例
MOVR1,21
LSLR2,R2,2
ADDR1,R2,1
CMPR1,F241
BEQ8034141H
SUBSR1,R2,1
LDRZR1,[R7]

说明
第一行大家应该知道是将 21 放至 R1 寄存器中 即 R1=21
第二行则是逻辑左移，假设 R2=80H，R2=R2 × 2^2。R2=80 × 4=200 逻辑左移就是将目标值乘以 2 的 N 次方 LSR 就是目标值除以 2 的 N 次方·
第三行是加法指令。R1=R2+1 现在 R1=201；
第四行比较指令。将 R1 寄存器的值 201 与 F241 相比；
第五行就判断条件成立性 相等就跳至指定地址 不相等则运行下一条指令；
第六行减法指令，并带有“s”后缀设置陷阱 R1=R2-1
第七行当 R1=0 时 就将 R7 的有效地址的数据装载至 R1 寄存器中。

以上是一些常用指令 没有提及的我会在后面说明的 下面我们就利用刚刚学习的指令编个简单的图形浏览器 并且可以用在 GBA 上运行。在这我们要找一个朋友帮忙 GoldRoad 汇编器。它可以将 ASM 文件编译成 GBA 文件。大家可以从杂志的光盘中得到 并解压放至你的硬盘内 而 ASM 文件可以用记事本编写 只须将扩展名改为 ASM 即可。下面就是我刚开始学习 ARM 时编写的一个程序。很菜 但是易懂喔。

```
1. @include screen.h
2. @include keypad.h
3. mov r5,=0
4. b start
5. @include pic1.asm
6. @include pic2.asm
7  start
8. ldr r1,=0x4000000
9. ldr r0,=0x403
10. str r0,[r1]
11. ldr r0,=VRAM
12. ldr r3,=19200
13. cmp r5,0
14. beq pic1
15. cmp r5,1
16. beq pic2
17  cmp r5,2
18. beq pic3
19. label1
20. ldr r2,[r1]+4!
21. str r2,[r0]+4!
22. subs r3,r3,1
23. bne label1
24. label2
25. ldr r4,=keys
26. ldr r1,[r4]
27  ands r1,r1,#KEY_start
28. bne label2
29  mov r1,=0
30. mov r2,=0
31. add r5,r5,1
32. b start
33. pic1
34. ldr r1,=pic1Bitmap
35. b label1
36. pic2
37  ldr r1,=pic2Bitmap
38. b label1
39. pic3
40. out
41. b out
```

说明：

第一行包含屏幕定义，只须引用就行。可以从光盘中找到；

第二行包含按键定义，同样可以在光盘中可以找到。上面两个文件都要确认放在 GoldRoad 文件夹下；

第三行 R5 寄存器是一个计数器。用来判断应该显示那张图片；

第四行跳转指令 转至 Start 处

第五行包含图像数据；



第六行包含图像数据。上面的 Pic1 asm 和 Pic2 asm 是将图像转成汇编程序源代码。可以用工具 bimbo 进行转换（光盘有收录）。用法很简单 首先运行 bimbo 打开位图文件 之后就是按 Export 输出 并保存为 Assembler Source 的格式。（如图1）当生成 ASM 文件之后 用 UltraEdit 的全替换（快捷键 Ctrl+R）功能 将每一行的 DCW 前面加个“@”。（当然不是手功了 那不累死一两个人才怪）并保存放至 GoldRoad 文件夹下

第七行标志处 第四行的 B START 就是跳转至本处再运行下面的程序；

第八行 ldr r1,=0x4000000 LDR 指令我们知道是装载指定数据至指定寄存器。0x4000000 在 Sceen h 中定义过 作为屏幕控制存储单元

第九行也在 Sceen h 中定义过；

第十行是将 R1 寄存器的有效地址存储至 R0 寄存器中

第十一行使 RO 寄存器做为指向屏幕内存的指针值是 0x06000000。当然你可以将 ldr r0,=VRAM 改为 ldr r0,= 0x06000000；

第十 行是定义访问屏幕内存的次数共为 19200 次。在 mode3 模式下 共有 240X160 个像素 即为 38400。定义 19200 说明一次将一次复制生成两个像素

第十 行是比较指令 在开始时 我已经定义 R5=0 这里去将 R5 寄存器的值与 0 比较

第十四行是上行的条件。R5 寄存器的值与比较值相等时则跳转至 pic 标志处 否则继续下行的程序·

第十五行至第十 行道理与上两行相同；

第十九行到二十 行是一个程序段

第二十行是将 R1 寄存器的有效地址数据装载至 R2 寄存器并回写。通俗点说就是先把 R1 的数据装载至 R2 寄存器中 再将 R1 的数据加上 4 这步是将下两个像素装入 R2 寄存器中

第二十一行也是同样道理 只不过是将 R2 寄存器中的那两个像素放入显存中，

第二十二行是访问显存的次数减一。大家注意 SUB 后面的标志位 S 在前面我们已经讲过 表明在此处设置一陷阱。当访问的次数大于 19200 时 则执行后果

小于或等于时 则执行另一后果；

第二十三行则是上面的后果 小于时就跳至 Label1 处。直到访问条件大于 19200 时 才运行第二十四行；

第二十四行至第二十八行则是按键判断程序段

第二十五行是将按键寄存器的数据内容装载至 R4 寄存器中；

第二十六行 R1 寄存器得到值；

第二十七行进行逻辑与操作。将用户按下的键与 START 键比较，大家注意后缀“S” 与前面一样我不多说了，

第二十八行是上一行的后果

第二十九至三十行是清零处理 将 R1 和 R2 寄存器的数据清零

第三十一行是将计数器 R5 加一

第三十 行是跳至开头处 进行一次循环；

第三十三至四十一行是十 至十八的比较后果注意三十九至四十一行是一个死循环；

至此整个程序讲解完毕。不知道大家对于我这样一句句的讲解会不会反感（主要是怕某人暴走），因为大家的水平良莠不齐 可能有的高手对我这个程序不屑 但我也没有办法 水平有限 不要见怪啊。）说实在的我开始的思路是重新再写一个 实现左右翻页浏览图片 但是老天不多给我几个小时。（那 BT 学校这学期竟开了十一门必修课 如果再加上选修课 英语过四级的话 我不知道在何时何地何 MM 的怀中晕倒！呵呵～）自然规律——没有办法。如果大家有兴趣 完全可以在这个程序的基础上完成左右翻页效果。（我的想法 增加一个按键程序段 用计数器加减来判断显示上下哪张图片）。

当大家完成程序并保存成 asm 的扩展名后 我们就可以利用 goldroad 将它编译成可以在 GBA 运行的文件（我保存为 me-2 asm）。首先必须确定 screen h keypad.h 和程序 ASM 文件及图形 ASM 文件都在 Goldroad 同一文件夹下。其次就是打开附件中的 MS-DOS 方式。我不知道大家用的是什么系统 也不知道大家会不会用 DOS 命令（最好去翻翻资料） 为了方便讲解 我就用 WinME 来演示。在 MS-DOS 下键入 CD goldroad 文件夹“所在盘符 \ goldroad”文件夹地址。当进入 goldroad 文件夹目录后再输入 goldroad 程序名.asm。（如图 2）

```
D:\汉化资料\GBA汉化教程> cd d:\gbaram
D:\GBAram>goldroad me-1.asm
assembled successfully!
D:\GBAram>
```

当出现 bad command or file name 那你就要考虑是否是 goldroad 文件夹目录下 当看到 assembled successfully! 则说明你的程序没有错误很成功。否则就会报错 并指出出错地点。之后会在 goldroad 文件夹下生成一个扩展名为 gba 的文件，用模拟器试运行（不要告诉我你不知道什么叫模拟器）。观察运行过程是否符合设计思路 并更好的完善程序。至此 ARM 汇编指令介绍到此结束。

下面是新手在这步可能遇到的问题：

Q：就是这些指令吗？

A：当然不是，没有介绍的我会在《读懂游戏程序并修改》一节中讲解，因为单讲没有实例来的实在。但是在这节是我介绍的指令都是常用的很重要 大家最好尽可能的去理解！

Q：我的头大了！！！怎么都看不懂啊，学汉化要有编程基础吗？

A：怎么说呢，只要你够耐心，你大可不必看这节，因为有些游戏破解是很简单的 先用手工导出文本 之后用手工去完成导入，照样可以完成一部作品，但是当你学会编程 你会发现自己以前所做之事是多么的笨。效率与效果的选择问题 我想大家都会明白其中的道理。

Q．在记事本里完成 ASM 文件的编写吗？

A：是的！只须保存时将扩展名改为 .asm 即可。

Q：我在网上看到过有类似的教程，它是以天数为单位进行讲解的，好像你这里的少了点吧？

A：那教程我知道，我也是从那里学来的。建议大家去看看，讲解的很详细 但是你只是为了汉化 那大可不必看的那么深入，记的我是看完他十几天后又去买了本 ASM 相关的书籍 感觉没有那个必要。如果你是去开发 GBA 那可以深入研究。

Q：首先谢谢你，我看了你在第一期的教程，现在也尝试着进行汉化，但是还有很多的问题，不知道你可不可以解答？

A：先谢谢你捧场，好像这与提问无关吧！呵呵 我现在在学校上网不方便，你可以写信给我或 QQ 留言。地址是：江西农业大学 96 号信箱（万谊龙收）邮编是 330029，QQ：50965397，除了性骚扰什么都成。:P

Q．在图 1 中你的那些 ASM 文件怎么都是记事本样？

A：这个……这个很简单吧 就是用关联啊。在文件上点右键再选择打开方式，之后选择记事本就 OK 了！

Q．标志处可以是随意的吗？

A：是的 只要你分得清就可以随意。

Q：为什么我得不到图形？我是按你的一步步抄下来的……

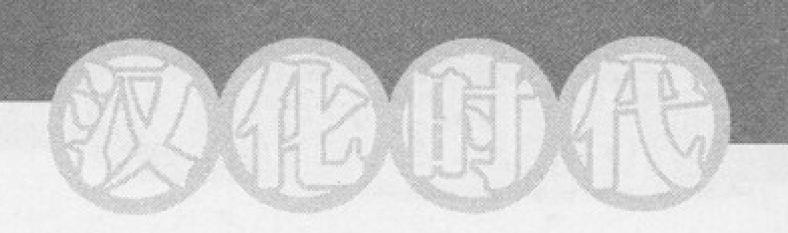
A：用 UltraEdit 打开图形 ASM 文件，确定在下面的 XXXX Bitmap 是否与 ldr r1,=pic1Bitmap 中的 pic1Bitmap 一致。

Q：在第二十七中的按键是否是 GBA 的键？可以再定义别的吗？

A：当然是 GBA 上的按键 也当然可以定义别的按键。 GBA 有多少个键大家比我清楚，因为我现在没有 GBA）

好了 进阶提高篇之 ARM 汇编指令到这就要谢幕了。在提问中大家并没有过多的去提及指令，也不能怪大家——开头难嘛 下面的小节中我会用洛克人的程序来讲解 顺便巩固下学习过的指令。那就下次再和大家见面吧！

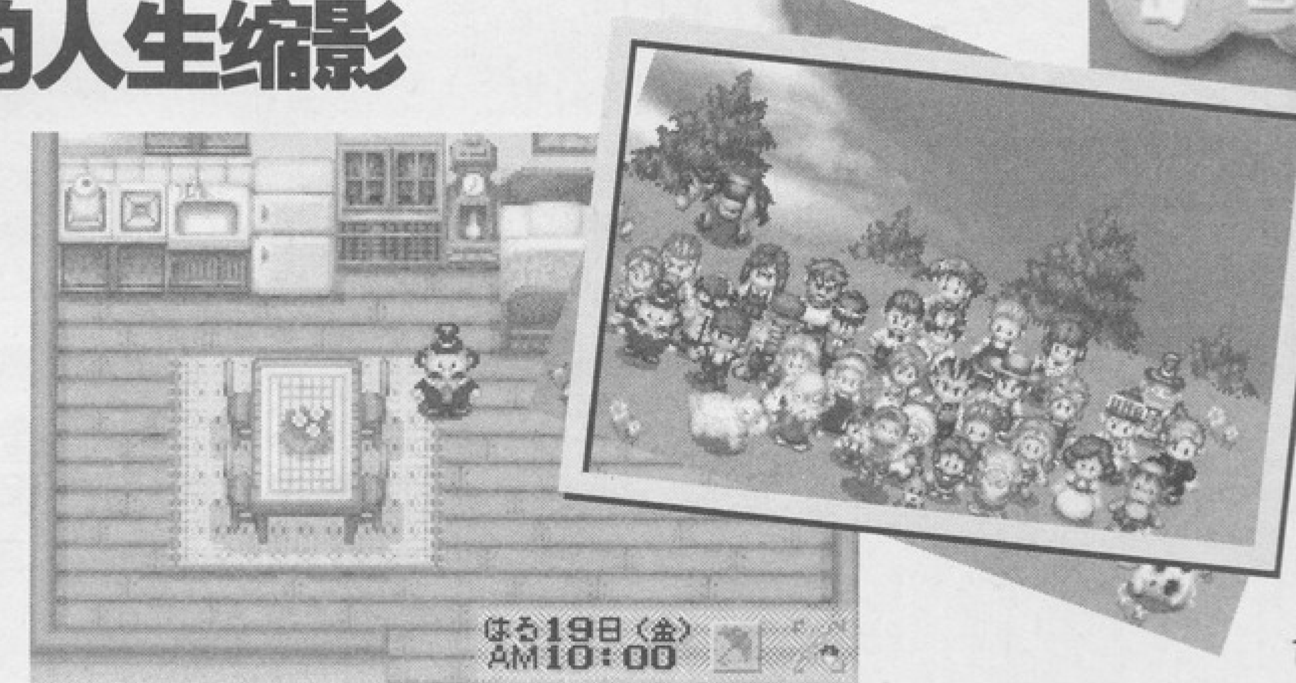
编者注：本文中所涉及到的汉化工具及源代码在杂志配套光盘 / 杂志相关内容 / 汉化文章相关 /GBA 汉化全教程——进阶提高篇 / 目录中均有收录。



牧场物语汉化版赏析

GBA	厂商:Victor Interactive		发布日:2003.4.18
	类型.生活 RPG	介质:卡带	语言.中文

世外桃源的人生缩影



也许正是 篇桃花源记道出了人们对简朴和谐与世无争的生活的向往 也许正是从小就成长在钢筋水泥森林中的都市的人们早就厌倦了影射现实斗争的杀戮游戏 《牧场物语》游戏从一诞生开始便以一种清新鲜活的形象进入许多人的心里。从 GB 时代开始 牧场物语这个游戏随着游戏主机的发展跨越了多个平台 成为几个不朽名作中的一支。由于 GB 主机的机能限制 画面 音乐均受到多方面的限制 不过也就在当时我就被其简单的操作、丰富的事件、多样的道具 以及愉快而没有血腥的田园生活所打动 我想很多人都是如此吧。牧场到了 PS 时代 更一举奠定了其不朽名作的基础 出现大批的忠实牧场迷。牧场的新作在 PS2 和 NGC 上推出 改变了很多 也算是一种尝试吧 而如今的这个 GBA 版"矿石镇的朋友们"则更是融合了先前版本的各种优点 是新旧交替的见证。

可以说 牧场物语这款游戏与其它所有游戏类型都不一样 这个类型划分为"生活 RPG"的游戏给人带来的是全新的体验。在一个以牧场为中心的"世外桃源般"的小镇里 你要用自己的双手用劳动和真情开创 个美好的人生。

你的农场所在的地方矿石镇是一个活跃的乡村小镇。这里有教堂、图书馆、医院、杂货店、酒吧。小镇上的人们也都过着自己的生活 有着自己的时间表和生活习惯。你一直是需要与他们之间进行交流的 不经意间 也许你会看上杂货店的 MM 你甚至还会打听她喜欢什么 当你与她的感情伴随着岁月的流逝而彼此有了无言的默契时 你们还会在教堂里成为幸福的一对 甚至会生出可爱的小宝宝。这就是矿石镇的生活 这就是牧场物语中的生活。农场只是你人生的主题 却远远不是人生的全部。镇子里组织的各种活动 会让你的游戏经历充满了乐趣 牧场生活并不是种种草、养养鸡那么简单。或者甚至你可以根本不把农场放在心上 要记得这个镇子的名字叫矿石镇 你当然也可以去作个快乐的矿工 挖矿可是收入不菲的工作哦。

牧场物语发展到今天 已经是 款相当成熟的游戏了。所以游戏本身可玩性也是相当高的 游戏中充满了各种令人佩服的设计点。尽管主角不需要升级 但是道具确是可以升级的 你的锄头一开始可以锄开一块地 到后面可能锄开的就是 N × N 的一个范围了。这样对于那些立志于成为大农场主将自己的牧场里的地全部种上作物的人来说很重要。还有前面提到的 游戏中不仅仅是农场的生活 你可以钓鱼 可以挖矿 这些都可以作为谋生的主要手段。游戏本身的耐玩性也是相当不错的 因此 如果你是买 GBA 卡的 也是非常物有所值。要知道 可以追求的 MM 一共有五个哦!而且 甚至可以对女神"发动攻击"!呵呵。

这就是"牧场物语"。一个村庄 一个农场 一个人 当你又在新的一天 吃下早餐的饭团呼吸着清晨的新鲜空气推开自己的房门拿着农具来到了自己辛勤开创的田野上时 你所过的是千百年前世人所幻想憧憬的生活——简单 和谐 温馨。而这一切均是中文的。你仍旧不动心?

最后顺便说些题外话。说到《牧场物语》系列 我想她虽然不是什么热门游戏大作 但也很少会有人毫无耳闻吧。我虽然是从 GBA 版的《牧场物语》才开始认真研究这个游戏(此中另有渊源……) 但在上手之后 立刻被她那独具特色的剧情背景 卡哇依的人物设定 以及绝对自由的故事发展路线所吸引(好像最近很流行这种自由化的风格 GTA3 及其资料片 Vice-City 不就是个很好的例子么?)。随后在几个论坛上认识了很多志同道合的朋友 大家一起研究《牧场物语》。由于种种原因 研究所在的论坛渐渐转到了模拟天下 朋友们也跟着过来了 这里的气氛非常好 大家相处得也很融洽(跑题了-_-)。一些棘手的问题,也是到了这里才有了"拨开乌云见月明"的结局。还有一件重要的事就是加入了 Hgzx 和 Rsbw 的"Z.H 工作室" 另外 机缘巧合的负责制作"模拟天下——牧场物语专题站"。这个专题站 我想大家应该不陌生吧?(什么?没听过!不会吧)之后天下与 CGP 合作汉化了这个游戏 真正的把她推向了另一个高度上。从当初的无名小卒 到现在可以帮大家做点有用的事 也算是有了不少的进步了吧。我想这正是《牧场物语》给我们的启发 "一切从零开始 靠自己的劳动得到收获"!不错 没有谁是生下来就什么都会做 也没有谁不管付出多大的努力 也得不到收获。我相信 只要付出 就一定会有回报。

编者注:本期杂志配套光盘 /杂志相关内容/汉化文章相关/牧场物语汉化版赏析/ 目录中已收录 GBA 牧场物语汉化版及相关模拟器。



编者注：本期杂志配套光盘 /本月推荐游戏/本月 GBA 游戏/ 目录中已收录推荐游戏及相关模拟器。

1121: 洛克人 EXE

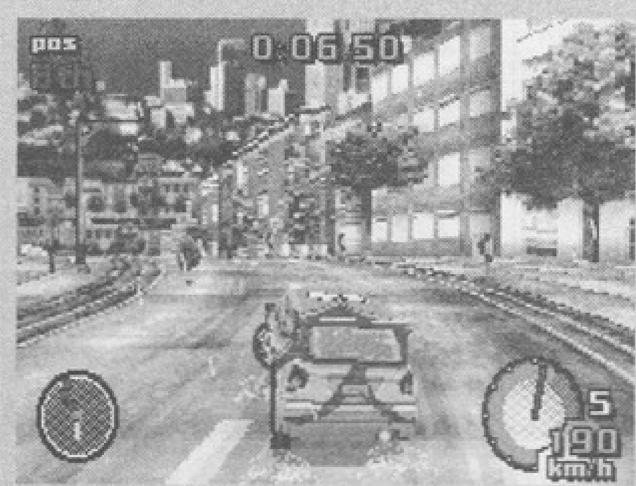
随着同名卡通在日本的热播，小朋友当中洛克人的知名度是与日俱增，于是 CAPCOM 便抓住这次机会接二连三的推出了 N 部以此为题材的游戏，类型从最传统的 ACT 到近年流行的 S·RPG 都有，而这部作品则是以卡片对战为卖点的。从游戏发售至今的成绩来看，这种充分利用了 GBA 通信对战功能的游戏对小朋友的杀伤力还是相当大的。





评分：★★★





1122 :TOP Gear Rally

个人认为，在所有类型的游戏中，变化最小的还得算竞速类游戏了。所以评价一款竞速游戏的好坏、画面以及操作感的优劣成了重中之重。这款 TGR 出自此前似乎从未制作过 RAC 游戏的 KCEMO 之手，画面部分做的倒还不错，跟之前的《V-RALLY3》能比上那么一比，但操作感方面就明显欠火候了：轮胎抓地、侧滑、甩尾的感觉完全没有做出来，对驾驶技巧的要求过于简单，使得游戏失去了研究的价值，对于 RAC 游戏来说这可是致命的。

评分：★★★

1127: 机兽战士 Zoids

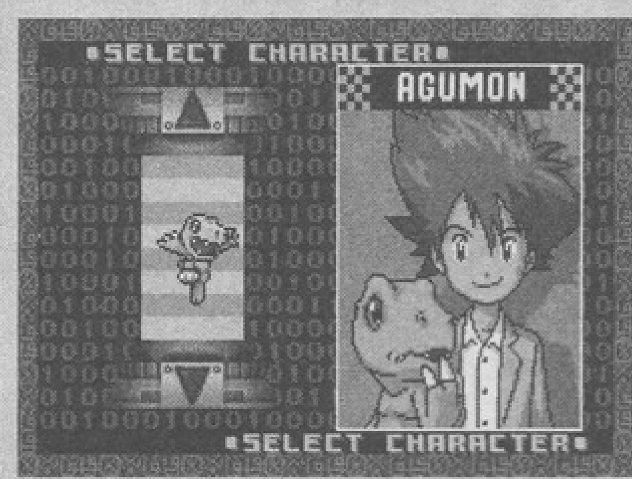
近年来日本这类以热血少年战斗成长为题材的动画拍的实在太多了，看的多了觉得庸俗的很，本作也在此例当中。但是如果抛开庸俗的剧本、老掉牙的猜都猜的到的对白不谈，本作在游戏系统方面的造诣还是颇深的，也就是说游戏性还是不错的，对于喜欢育成、喜欢收集、喜欢升级的玩家来说本作还是值得一玩的。





评分：★★★☆





1133：数码怪兽－战斗精灵

本以为会是口袋妖怪类型的游戏，到手后一看没想到是对战类型。游戏角色造型跟原作动画基本一致，也无所谓 Q 版不 Q 版了。各项必杀技也忠实再现原作，尤其是变身系统，喜欢原动画的朋友一定会觉得很过瘾。不足的地方要属音效及 BGM 了，非常原始的金属电子声，夸张点说这样的音乐即使是 GB 都能够发出。另外游戏节奏不够快也是一个缺点。非系列动画 Fans 不做推荐。

评分：★★★

1136：新约圣剑传说

说起来开机时的 S－E 字样还是第一次在 GBA 上见到呢，纪念意义可见一般。游戏是以 91 年 GB 版为基础重新制作的，理所当然的，移植到 GBA 以后各个方面都进行了大幅强化，即便是当作一款新的游戏来玩也丝毫不为过。然而比较可惜的是游戏中敌人角色（包括 BOSS 级在内）的 AI 普遍不高，对于一款 A・RPG 游戏来说这点是很难令人满意的。





评分：★★★★

1151：NARUTO 木叶战记

NARUTO（国内译作火影忍者），一部相当优秀的动漫作品，目前正在日本各大电视台热播中，并且已连续 N 周排名收视第一。这回的游戏以 S・RPG 形式登场，采用外传性质的全新剧本，风格依然是以搞笑、热血为主。游戏的最大卖点是可以使用大量原作动画中的忍术和敌人进行战斗，熟悉原作的话一定会觉得热血沸腾。另外游戏的不足之处在于战斗场景过于狭窄，对于一般 S・RPG 玩家来说或许会觉得难以适应。





评分：★★★★





鬼武者战略版：汉化版

来自新崛起的汉化组“熊组”的作品，这个是他们的第三部汉化作品，该组织之前曾制作过 FFTA（最终幻想战略版 Advance）的汉化版，其汉化实力自然是相当不俗的。这次的鬼武者汉化整体质量相当不错，比起 FFTA 来要更为成熟，没有明显的 BUG 和严重翻译错误，虽然细节方面还有少许漏译、错译的地方，但都还在可以容忍的范围内。

评分：★★★★☆

本月WSC游戏点评

沉寂已久的神奇天鹅近期也成了模拟界的一大热点 由于DUMPER的失误造成网上盛传WSC有了新的功能/保护。最后还是华人模拟界老大Billy Jr.解开谜团，发布了正确的ISP补丁。而在截稿前不久，机战Compact3、圣斗士星矢黄金传说完结篇等传说中的大作也终于出现了，本刊自然第一时间附上游戏以及评价 供读者参考。

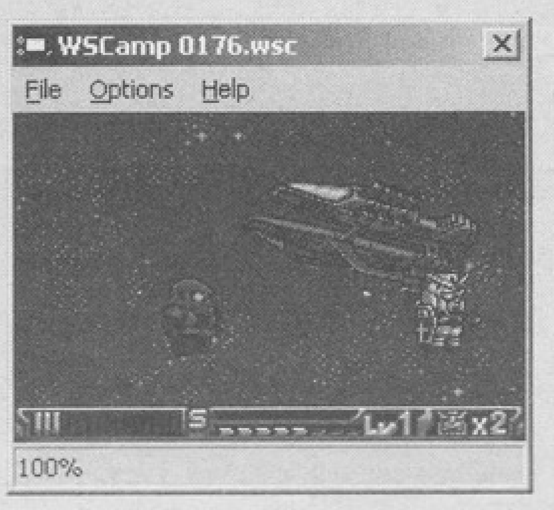
编者注：本期杂志配套光盘 /本月推荐游戏/本月WSC 游戏/ 目录中已收录推荐游戏及相关模拟器。

SD高达 OPERATION U.C.

画面	音乐	操作	系统	综合
8	8	6	6	7

高达系列中比较另类的作品，STG类型。开始可以选择高达系列类型，战斗画面为横版。动画比较流畅，声音效果也不错，近敌的时候就会变射击为劈砍，然而可惜的是作为一款射击游戏，完全没有击坠敌机的爽快感。子弹打在敌人身上造成的惯性后退感觉很不是滋味。大概只有高达迷才会忽略其游戏性，而着迷于情节和机体吧。

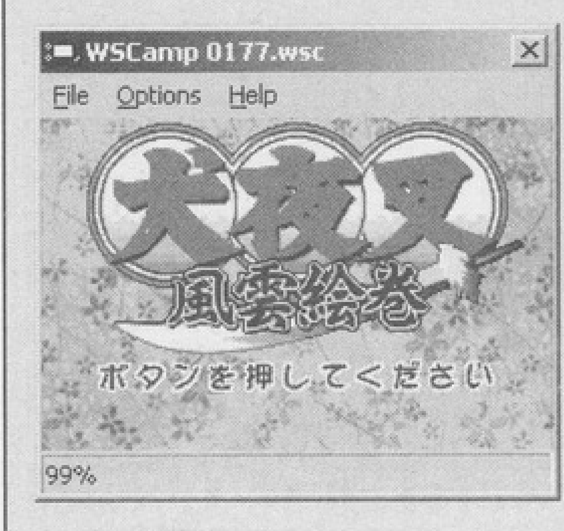


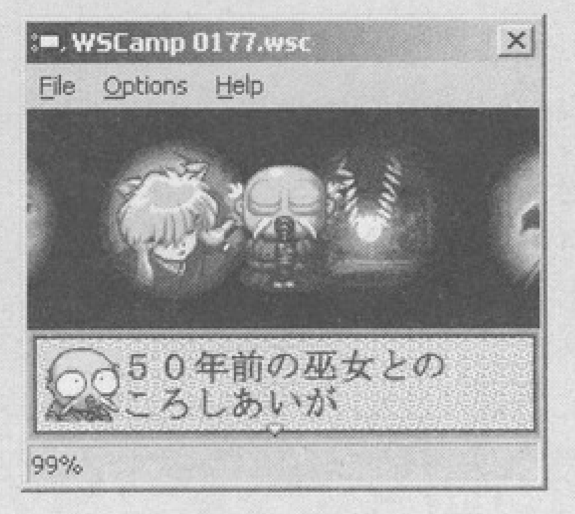


犬夜叉 风云绘卷

画面	音乐	操作	系统	综合
10	10	9	9	9

改编自高桥大师的超人气同名漫画，好像是在WSC上已经是第二作了。游戏类型基本上属于A·RPG，画面发色数丰富，音乐悦耳动听，可以说游戏表现已经完全达到了WSC的机能极限。内容上继承前作《戈薇的战国日记》开始，简单的剧情交代后就进入正题。因为使用了16X16的大字库，所以汉字很多，如果看过原著的话，即使不懂日文玩起来也没有太大问题的。转入战斗画面前会让玩家绑定左方向键上的四个援助人物攻击，这样在战斗中就可以即时使用这些大威力的必杀攻击（天啊，手按不过来了）。必杀使用后有人物的全屏出招动画，很爽哦~不管你之前是否是犬夜叉的Fans，都不可错过这个游戏！



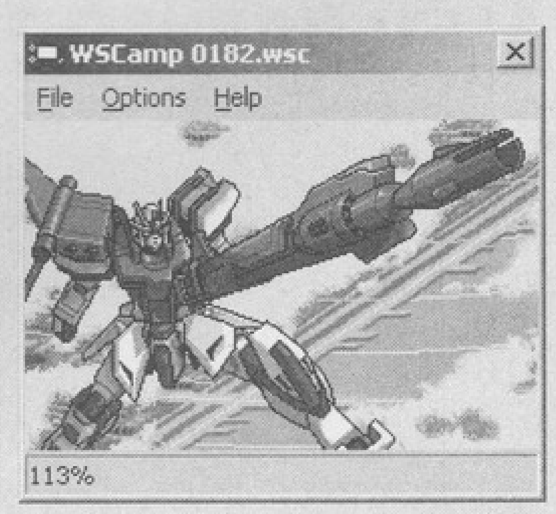


机动战士高达 SEED

画面	音乐	操作	系统	综合
9	8	7	7	8

百代自家的机子，高达泛滥也是必然的，不过对于我这种对机战一点都不感冒的人来说吸引力可就不大了。这款作品应该是和PS2的同名作品相对应，也是动作游戏。游戏机体设定使用了真实比例描绘，看上去效果要比二头身的Q版机器娃娃有魄力多了，随时加入大全屏动画也给人极强的临场感。战斗方式也不单纯，玩家有时用枪远程攻击，有时要用剑近身肉搏，甚至还要以类光枪射击的形式来攻击敌机，可惜击中敌人的手感还是比较一般，影响了操作性。总体来说，是一款值得高达玩家收藏的游戏。





圣斗士星矢·黄金传说完结篇

画面	音乐	操作	系统	综合
7	5	5	4	5

如此经典的原著，需要多做介绍吗？不需要吗？需要吗？……还是说说吧，圣斗士星矢讲述了一个爱和友情的世界，在这个世界里，任何物理定律或者生命常理都可以不那么重要，只要有了爱和友情，我们的5只小强主角就可以不断再生，一次又一次地维护世界和平……听不懂的话，我们就直接看游戏吧。WSC上这个完结篇实际上是集合了FC里1代和2代的圣斗士游戏，合并成一个完整的作品，剧情是从圣域天马圣衣之争开始，到十二宫完结（当然中间大量情节都是用简单的动画交代掉了）。游戏类型是AVG+STG——画外音：什么什么？不是应该是动作游戏吗？——这个……我解释一下，由于没有了跳跃键，大部分情况下主角（实际上就只有星矢一个了）只能用拳头发射“子弹”，完全称不上是个动作游戏，而游戏的另外一部分则是在不停地找人触发事件中度过，差不多也可以说是文字AVG了。既然系统完全没有亮点，我们还是来看看其他部分：整个游戏里面

比较出彩的大动画大概只有星矢穿圣衣这个动作了，音乐则更是单调，再加上令人恐怖的密码存档方式，那么多日文假名，模拟器还好，截取个图片下次照打就行，如果是真的掌机，恐怕要活活累死啊。不过也许有人能够像当初 FC 的那样破译出无敌密码来，那就好了。虽然游戏本身并不怎么样，但还是有不少玩家应该被游戏中绕来绕去的找人给弄晕了吧，本期杂志就送上恶搞性质的超简易流程对话攻略，当作消遣看看吧。

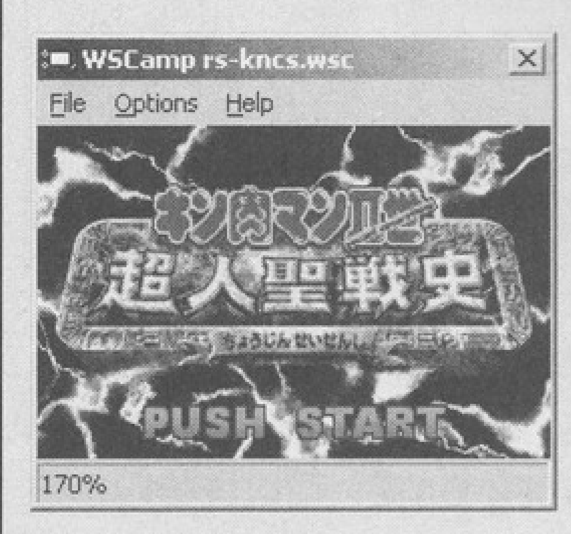




キン肉マンII世·超人圣战史

画面：	9	音乐：	7	操作.	6	系统.	5	综合.	7

看到标题还以为是什么摔跤格斗游戏　没想到是以指令选择方式来战斗的，这样就吸引力大减　动作题材做成文字游戏，难道是为了照顾动作菜鸟们？想不通啊。还好必杀的时候有几个动画可以看看　不然真的没有心思再测试下去了。不过画面还不错，至少比上面那个同类型的圣斗士要好些，其他也就差不多了。



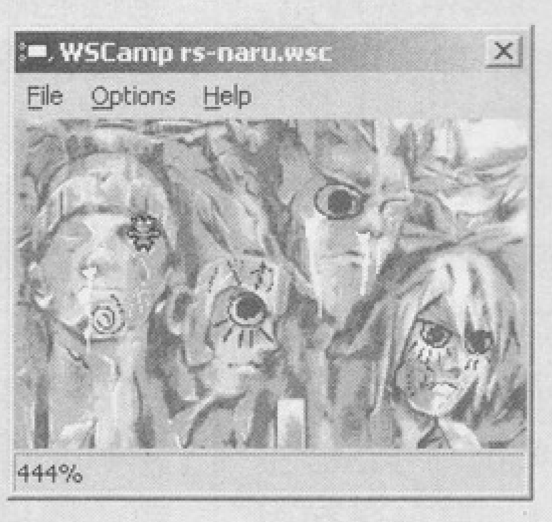


NARUTO －ナルト－ 木ノ叶忍法帖

画面.	9	音乐.	8	操作.	8	系统.	7	综合.	8

又是一款 Q 版动漫改编游戏，应该说这类游戏很适合做在 WSC 上，机能与游戏要求比较接近啊。画面和音乐自然没的说，不过剧情上就是非专业莫近了，以笔者这种水平就再也评不出什么东西了，毕竟这类游戏还是面向原著爱好者更多些，外人很难看出好坏来。





洛克人 EXE WS

画面：	8	音乐：	7	操作.	9	系统：	8	综合.	8

热斗和洛克人再度出击，虽然名字是 EXE，但是仍然是传统的 ACT 方式，而不是像 GBA 上几作那样的 AVG。因为不懂日文，所以在下是用默认的设置进行游戏，每关游戏限定接关 9 次，不过过关后又恢复 9 次接关，而且游戏有地区的划分，接关并不需要重头再来。

画面因为是在 WSC 上，当然有一定保证，可惜跟 GBA 相比还是差了一截。而音乐就单调了点，不知道是不是模拟器效果的问题，不过掌机毕竟不是以这两点取胜，良好的游戏性才是一些系列长生不衰的关键。CAPCOM 这个炒冷饭亚军当然不会放过自己的优秀原料（冠军是谁？哈哈，看看上面介绍的那几个 WSC 游戏就知道了，XXX 大战哦），全机种制霸也不是空口号，而是白花花银子的保证。





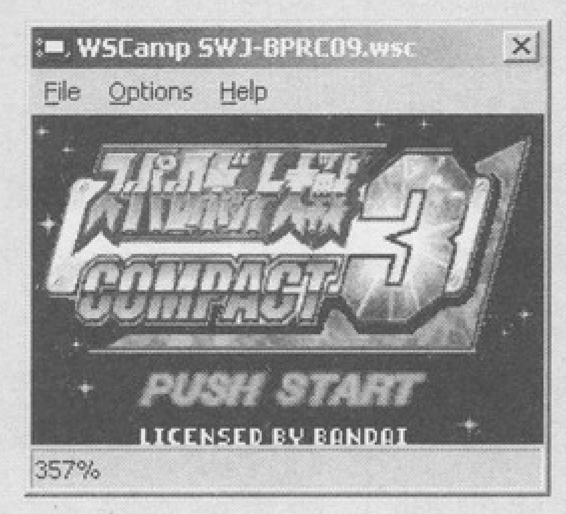
超级机器人大战 Compact3

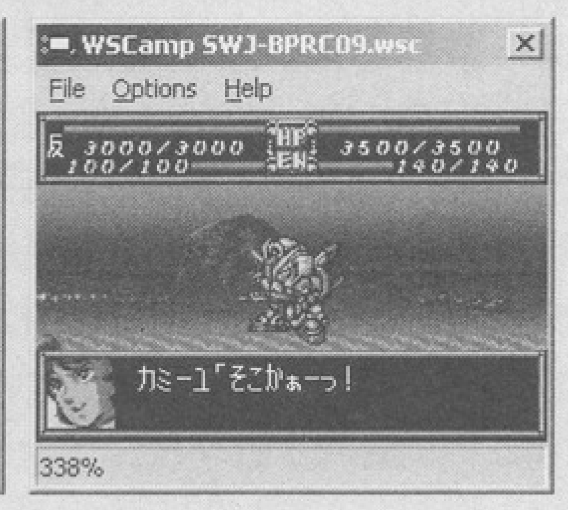
画面：	9	音乐.	8	操作.	7	系统.	7	综合.	8

这下真正的机战迷可真是心花怒放啊，WS 版三部曲系列完结篇《超级机器人大战 Compact3》，完全正统的 SLG 机战作品登场！换句话说，笔者这种机战白痴应该就没有资格评论这部作品了，所以以下这些评论都来自狼穴论坛，完全不代表笔者观点。^_^

“个人同意其中一部分观点，机体难看（BOSS 的机体　　），主角的相貌问题，个人以为在特写时的半身象的脸部部分画的略显朴实，忠厚。至于音效倒没啥感觉，只是音乐太差，反正我用 WSC 玩时是从来不忍听声的。”

“虽然有很多人物头像的特写画面，但不够魄力，没有速度感。不知道是不是模拟器的不成熟，游戏的音乐不怎么样，还有就是机体的数值设置有重大问题，这一点机战世界的 SIN 君说过。”哈哈，看起来似乎不太妙啊，机战 C3 到底是好是坏，还是玩家自己去玩玩吧，我这个外行就连分都不要评了，如此专业的游戏，乱评不如不评啊，图片送上。





■模拟天下/liujunusa

神奇天鹅万岱
——Wonder Swan Color 硬件解析

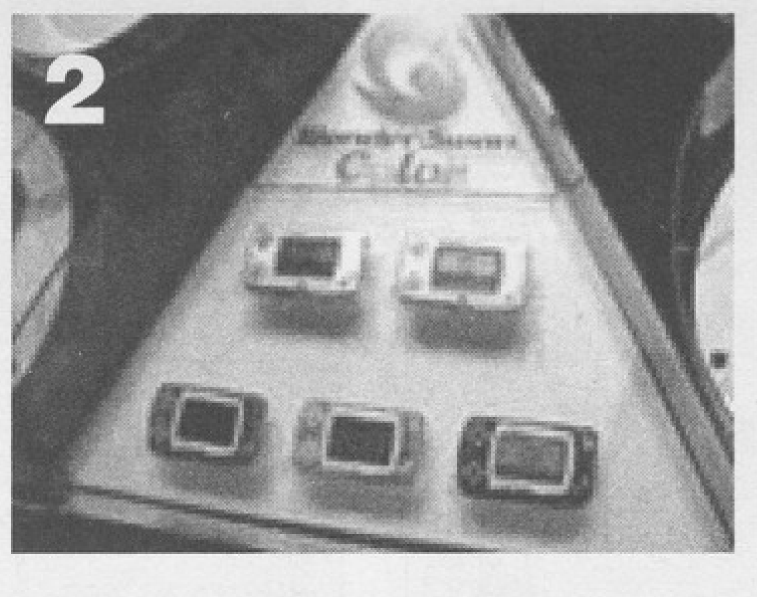
无论是 20 世纪 80 年代初期的 Game&Watch 系列，还是 1989 年的 GameBoy 系列，任天堂公司始终如一的占据着掌机的绝大部分市场；直到 BANDAI 公司的 Wonder Swan 主机推出才算对此有了一次冲击 然而此时任天堂又宣布将于 2001 年 3 月推出新一代掌上游戏机 GameBoy Advance，这款主机号称可以匹敌索尼的 PS——没有办法，任天堂一向如此咄咄逼人。似乎被任天堂"逼的"无路可走了 BANDAI 公司提前推出了他们的新一代彩色掌上主机 Wonder Swan Color（以下简称 WSC）。（图1）

下面我们就来看一下 WSC 主机的硬件资料.

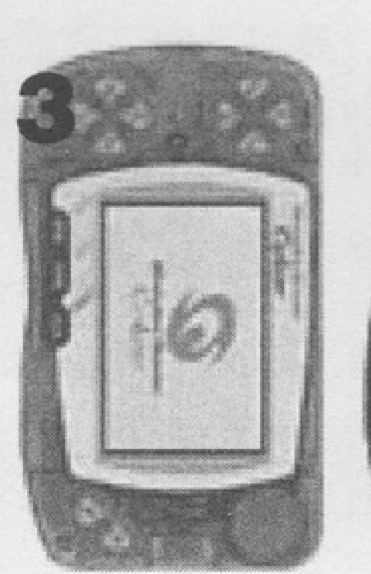
中央处理器：	16 位（3.072MHz）
记忆体内存：	VIDEO RAM/WORK RAM 共用 512K BIT
画面解像度：	224 × 144 点
画面面积：	56 厘米 × 36 厘米
同时发色数：	4096 色中 241 色
屏幕：	反射型 FSTN 液晶屏幕
音效：	4 声道数位音源，经耳机可以输出 HYPER VOICE 立体声
通讯机能：	耳机、通讯共用扩充插口，可接耳机、WONDER GATE、WONDER WAVE、卡匣型 USB、数码记忆卡 ADAPTER
电源：	1 粒单 3 型（AA）干电池（可提供 20 小时电力）或 WSC 专用充电电池
主机体积：	173 毫米（长）× 128 毫米（宽）× 24.3 毫米（厚）
主机重量：	约 95 克（含电池）
对应软件：	Wonder Swan Color 专用卡匣、兼容 Wonder Swan 的黑白卡匣

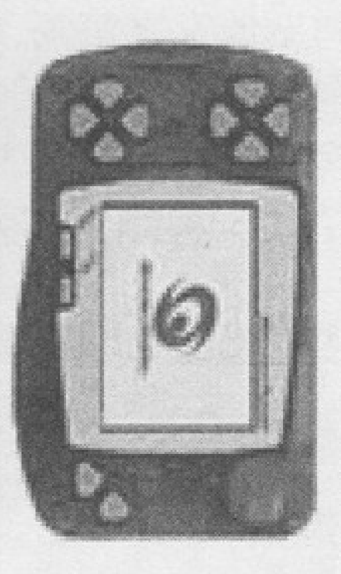
1

2



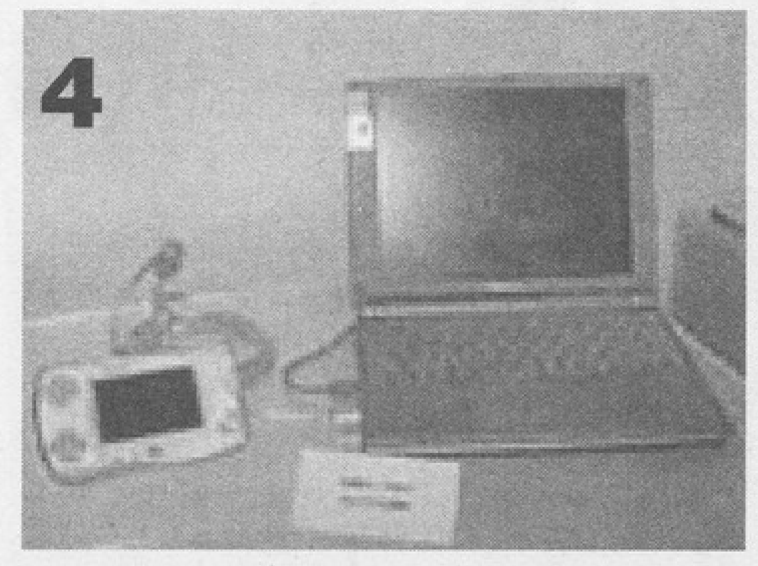
3

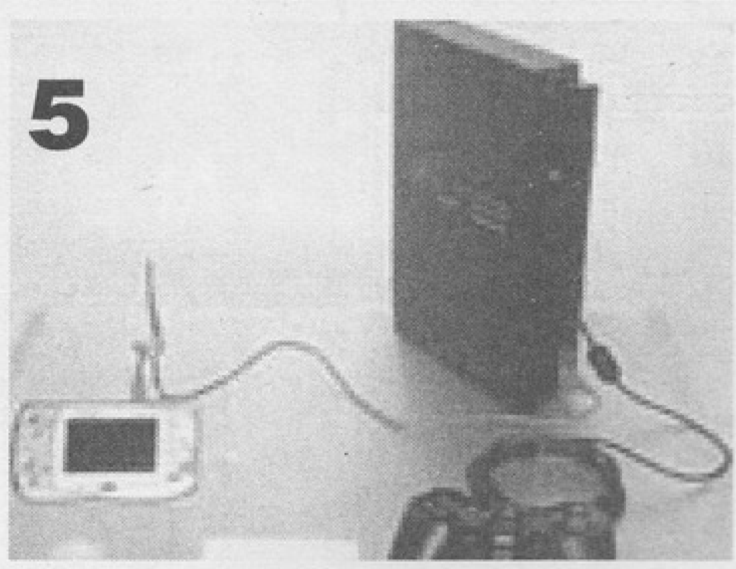




在大家看来 WSC 的出现无疑是对任天堂垄断掌机市场的一次挑战，既然敢叫板自然要有自己的优势 这次 WSC 主机不仅仅是简单的升级，而是一次质的飞跃，游戏方面可谓与 GBA 旗鼓相当。WSC 主机和旧版 WS 一样有多种机壳颜色可选，在 12 月 9 日的发售日共有 5 款，分别是金属蓝、金属粉红、透明蓝、透明橙和透明黑（图 2），从外型、重量到主机的机能和黑白 WS 主机基本相同，但 WSC 的同时发色数可以从 4096 色中同时显示 241 种颜色 这令 WS 的游戏简直大放光彩——这么说一点不夸张。主机的厚度没有变，只是外形比 WS 长了0.3寸（图3），握在手里的感觉如同 WS 一样亲切。不同的是内存容量由 WS 原来的 128Kbit 扩容到 512Kbit，这使得主机的运算速度明显加快了 而且游戏的容量也比 WS 增大了近 4 倍。

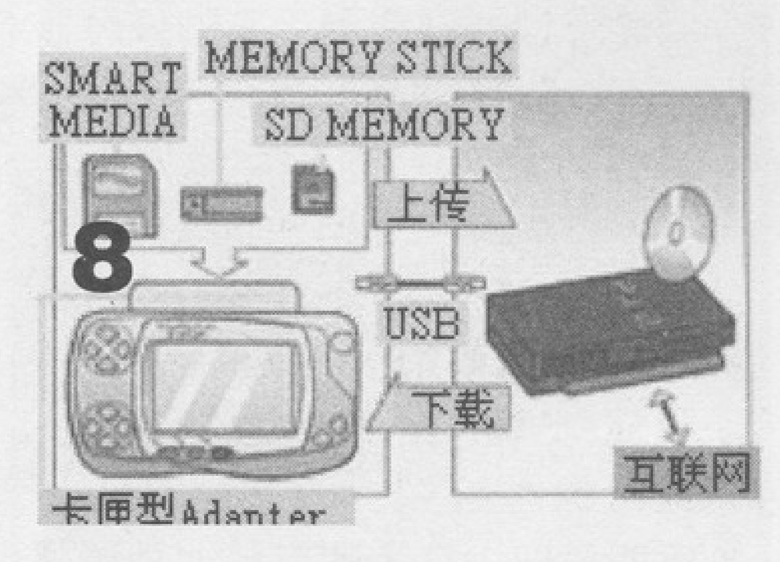
嚯嚯～主机机能还是非常强劲的，其中的共用 512KB 的工作内存也是相当可观的 要知道 GBA 的内存配置也只是 32KB WRAM+96KB VRAM 256KB WRAM。不过这些硬件的参数还只是一方面，最具卖点的还是它的游戏和强劲的主机周边、外设。从上面的主机资料大家应该看出来了 专为 WSC 量身定做的两款卡匣型 ADAPTER 当中一款可接 USB 电缆 而另一款可转接现今流行的数码记忆卡。在此值得一提的是主机配备的 USB 电缆，其传输速度之快是红外线无法比拟的 通过 USB 电缆 WSC 就可以与其他游戏主机或电脑通讯，与 PS2 也只需一条 USB 电缆即可互传资料，使游戏内容发生变化。比如：利用"WONDER WAVE"红外线感应器，WSC 和 PS 之间就可以互传资料 使在 WSC 育成的游戏角色可以在 PS 游戏中登场。另外，移动电话同样也可以通过 USB 电缆与 WSC 主机互联（图 4、5、6） 甚至还可以通过手机拨号连线上网，真是让人不可思议。比如：NTT DOCOMO 推出的"WONDER GATE"可以连接日本流行的 PHS 电话 通过拨号上网就可以浏览网页、收发电子邮件、下载文档，看上去 WSC 更像一部掌上电脑。接下来我们看看可供转插数码记忆卡的卡匣 ADAPTER（图7、8），已推出的 3 款 ADAPTER 分别为 SMART MEDIA 专用、MEMORY STICK 专用和 S CARD 专用 用这些目前流行的媒体保存游戏进度，这样就可以拿来和朋友分享 也算作个备份吧 而且处理存档的方法也变得灵活简便了。如果条件允许，还可以从互联网下载游戏储存到数码记忆卡上（以数码记忆卡后期制作的游戏制作时间可以缩短 2～3 倍），然后将卡匣 ADAPTER 插入 WSC 主机运行游戏，这和目前 SCE 提倡的 PS2 游戏网络构思不谋而合，不得不叹服 BANDAI 公司的眼光之长远。而 WS 上的对战





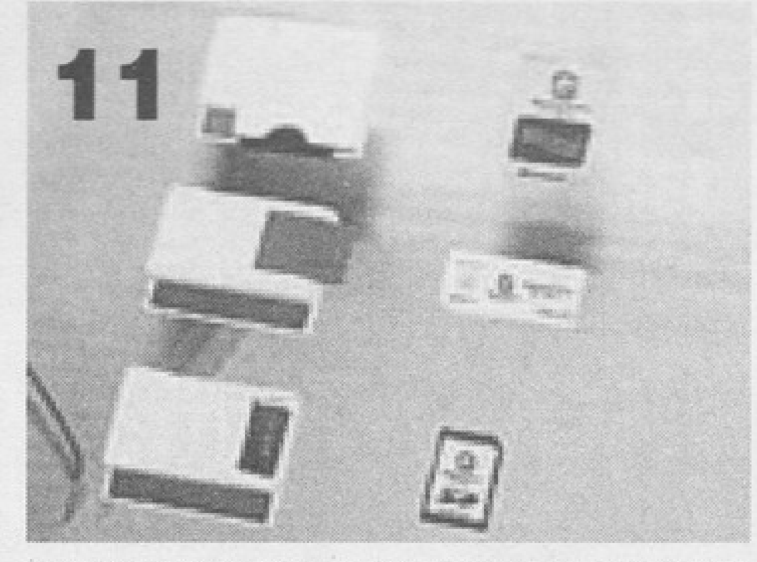






线、双声道耳机、通讯工具以及 WONDER COIN 等旧配件一样可以在 WSC 上使用。WSC 的外设一直都在不断的扩展，像“WONDER BORG”这样可编程的智慧型摇控玩具使得 WSC 更具魅力（图9、10）。

在游戏方面 WSC 也不落后其他主机，例如“FF”系列、高达系列、数码暴龙系列等等在 WSC 均有复刻版，使得 WSC 增色不少 而且“FINAL FANTASY”游戏与主机套装成为其另 卖点。然而可惜的是 WSC 采用的是 FSTN 屏幕（图11、12） 实际上画面质量仅比任天堂的 GAME BOY COLOR 好一点点 但是毛病却比较相似——画面偏暗 画面解析度虽然很高 可是玩彩色游戏时视线斜看 点也不能看的十分清楚 反而玩黑白游戏屏幕更清晰 这使得后来很多 Fans 还是倒向了 GBA 如果像 NGPC 那样使用了 TFT 屏幕可能就不至于如此了。但是 WSC 却有一个独到的设计 就是它具有一个对比度调节按钮 这

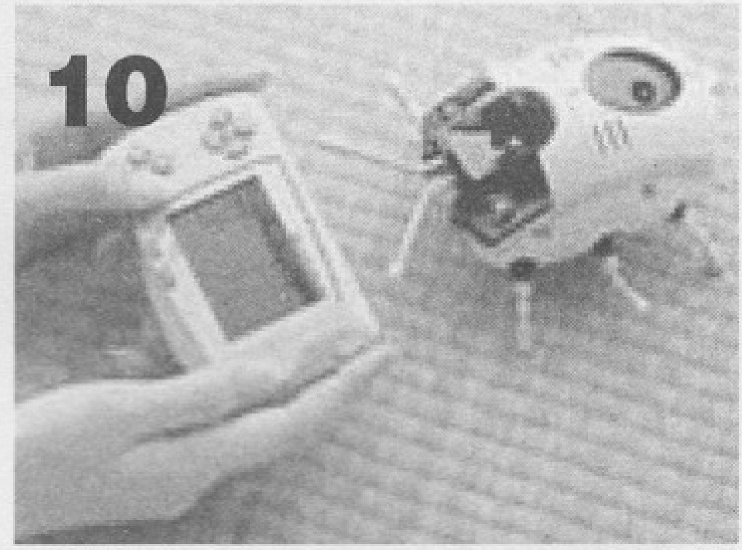


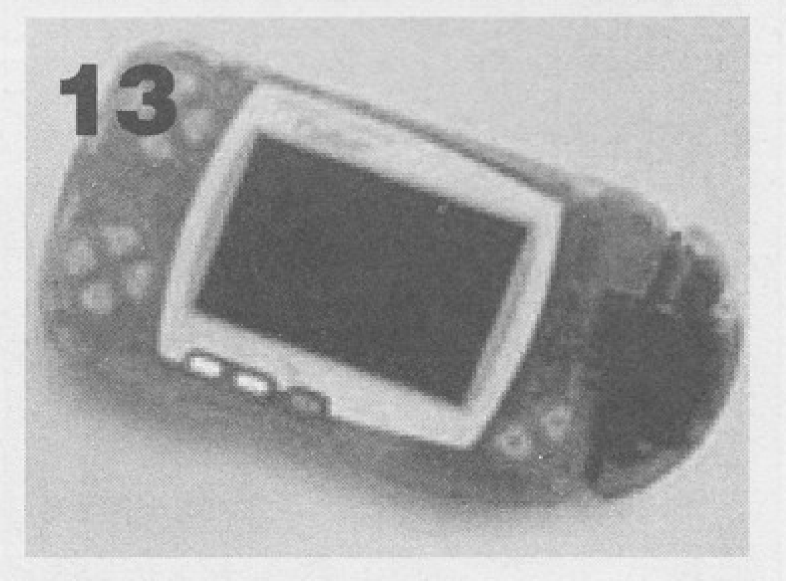


多少使得使用暗色调色盘的游戏的显示缺陷得到了 定的祢补。还有一个很大的问题就是 WSC 与 WS 一样都没有耳机插孔，想接耳机就得通过 ADAPTER 接在主机右侧的扩充插口 这样对战线会被占用不说 要买到那样的转接器是难之又难 毕竟万物都没有十全十美的

而掌机最重要的设计点之 电力供应方面 WSC 做的还是相当不错的 你只需要将一节 AA 电池插入精心设计的电池盒内就能够运行达 20 小时的时间。这点是相当出色的。另外 WSC 系统还具有自动断电功能 这又是一个比较体贴的设计。







说到底 WSC 的成功对任天堂冲击还是相当大 记得当时好多游戏专卖店的 GB 都卖不出去 以至于 GB 主机都叠至 百多元 笔者就是那时花 190 买的 GB——呵呵 真是拣了大便宜。

最后，我们来谈谈 WSC 的模拟器。目前，最好的有 2 个 分别是 Cygne 和 WSCamp（图13），它们各有千秋。Cygne 支持压缩的 ROM 文件以及即时存档 而 WSCamp 则可以完美的体现游戏的音效——嗯 这还让人真有点难取难舍。不过 这两款模拟器的共同点就是极易上手 菜单栏里只有文件（f e）、选项（option）和帮助（help）——唉 连我讲解的权力都给剥削了



Cygen 模拟的效果　　WSCamp 模拟的效果

■模拟天下 Z3 里尔王

鬼武者战略版全攻略

游戏简介

CAPCOM 公司超人气大作鬼武者在GBA 上发行的SLG 版本。游戏描述了继承了鬼之血的主角王仁丸与企图建立幻魔帝国的幻魔王织田信长之间的战争。

游戏的进行方式为先选择关卡之后在各关卡的大地图上发生剧情、出战，之后切换到战斗地图 操纵各种兵种，在回合战斗里和敌人对决。各兵种除了通常攻击外 还有各种各具特色的特技可以使用 而地形的高低差也会对攻击、防御的效果产生种种影响。

当然，游戏既然标榜为“鬼武者”游戏，“鬼武者”系列里的最大特色“魂”当然也会在这款游戏里出现——击倒敌人后会散发出“魂”，王仁丸可以使用吸魂的物品装备予以吸收，再用于强化己方的武器和防具。 运气好的话，击倒敌人后还能拿到“幻魔石”，玩家善加利用的话，还可以合成出更强的物品或道具。

人物介绍

■王仁丸(主人公)



受鬼 族之血引导的年轻鬼武者。为了讨伐织田信长而投身于与幻魔的战斗。自幼受伊贺忍术首领百地二太夫的训练 掌握着优秀的剑术。

■信长



站立在所有幻魔的顶点的存在。为了夺取天下 对各国发动了怒涛般的侵略行动。

■扬羽



在王仁丸面前出现的迷之女剑士。好像与幻魔有着千丝万缕的关联。

■秀吉



敬爱着信长的织田家重臣。如信长左膀右臂般的心腹中的心腹。

■阿幻



王仁丸的妹妹，好奇心旺盛的女孩。受鬼一族之血引导 有着与王仁丸不同的特殊神秘力量。

■吉尔丁斯坦



拥有着压倒性的智慧的幻魔世界的科学家 高等幻魔之一。活用着他那高超的智慧 进行着诸如使死者复生和造魔的开发等等研究。身材非常消瘦 穿着一件连同肋骨也 同包裹起来的披风。

■巴拉哈基



作为幻魔四天王之一镇守据点 精于剑术的幻魔。拜火山口溢出的岩浆所赐，全身被烧成黑红色。两手握着弯曲的刀剑。

■杂贺孙市



杂贺众的头领。精通各种洋枪的强力狙击手。对抗幻魔的达人。

■德利金

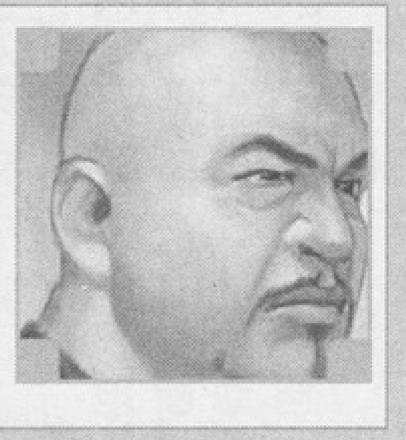


作为幻魔四天王之一镇守据点的双胞胎兄弟中的弟弟。像小孩子般的身形 红色的皮肤上有着黑色的斑点，头上有一只角。

■风魔小太郎

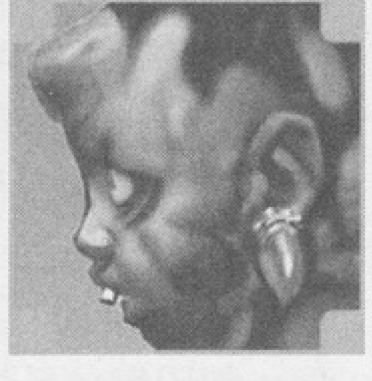
受雇于北条私家忍者军团 风魔一族的超 流忍者。得知了信长要开始侵攻，便挺身而出对抗幻魔。

■安国寺惠琼



不近酒色的禅僧。宝藏院流枪法名家 堪与孙市匹敌的对抗幻魔的达人。

■格利金



作为幻魔四天王之 镇守据点的双胞胎兄弟中的哥哥。像小孩子般的身形 绿色的皮肤上有着黑色的斑点 头上有一只角。

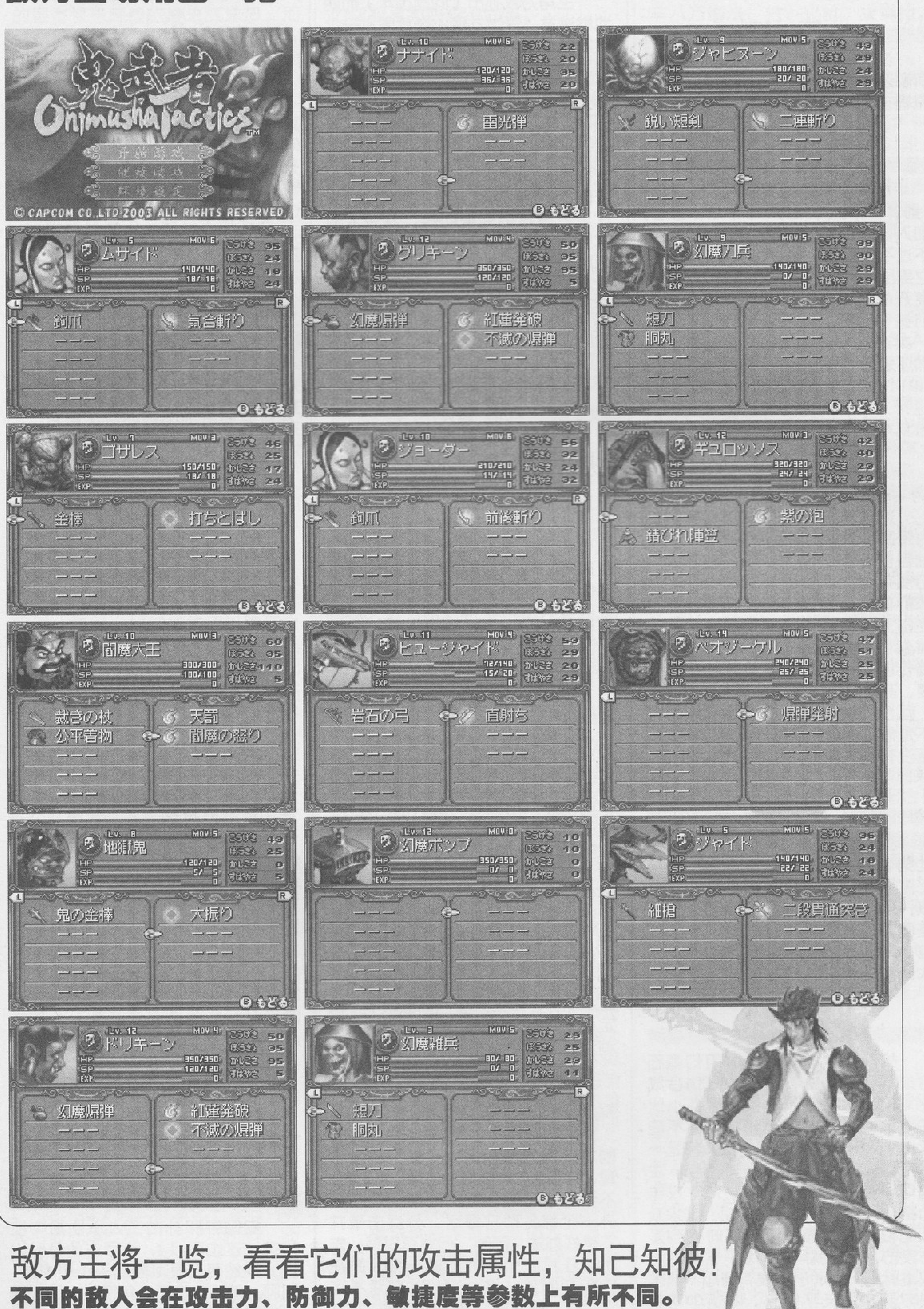
人物属性

こうげき：攻击
ぼうぎょ：防御
かしこさ：智慧
すばやさ：速度



OnimushaTactics

敌方出场角色一览



敌方主将一览，看看它们的攻击属性，知己知彼！

不同的敌人会在攻击力、防御力、敏捷度等参数上有所不同。
注意最后关底的BOSS，整理强度较高！

完全攻略

第一话

试手的一关，可以选择听战斗讲解还是不听，没有任何难度 按照流程自然就搞定了。

第二话

开战前主角的妹妹阿幻，彦（剑），坊丸（长枪），半平太（弓箭）加入。战前信长出现，很强的角色不过不用担心。第3回合开始前 迷之男出现，攻击信长后离去 信长也离开战场。剩下来的敌人给主人公们练手而已。需要注意的只是不要一次进入太多敌人的攻击范围 不然还是会被群殴而死。本话BOSS的HP140，远近攻击配合 很容易就可胜利，需要注意的是他有可同时攻击我方一排两个人的特技。

第三话

迷之男再次出现，其真实身份为鬼武者2里出现过的杂贺孙市，不过目前还无法加入。本关的敌人中幻魔杂兵不足为惧，其中会使用金棒的幻魔虽然攻击力高，但是移动慢却是其致命弱点，可以利用这一点然后使用群狼战术一次性搞定 受伤的可以使用小回复术或药草恢复 药草记得战前装备到人身上。第3回合开始时加入的女忍者能力并不是很高 需要救援。用气合斩的幻魔没有太大威胁，围殴之就搞定了。

第四话

孙市再次出现（很上镜ˆ___），不过第3回合时松永久秀自暴后他马上就闪了。本话中敌人分布比较分散 采取逐个击破的方法。要注意的是两位女性角色防御较低，至于那位BOSS嘛 欺负他脚短，站位不是太分散的话一回合搞定没问题。

第五话

战前三太夫大叔讲解用幻魔石合成武器的方法 主角也成功合成飞龙丸 大叔就是比那些毛头小伙子可靠。本话中主角和孙市都不能死。敌人分为两队 因为敌人都是一起行动 所以各个击破是不行了。主角可以装备刚得到的飞龙丸 攻击力暴升，独当一面不成问题 其余众人站位可以紧靠，以免同时受到多方攻击，受伤就用小回复，这样胜利只是时间问题而已 要有耐心，战术决定胜负的天平倾向。本话中可获得药草制法。

第六话

主角为救孙市（问题少年）而朝地狱进发。途中发现4杂兵围攻一个中年男 结果被他2刀外加一闪就做掉了3个，因为里尔王不懂日语的关系 发生了什么就不清楚了，呵呵。本话中依然要中年男和主角生存，敌人又是兵分两处。不过各个击破即可。先对付哪边都一样 到达时间是相同的。以中年男的能力挨个3下没什么问题 不过还是不能大意 建议派主角与坊丸帮助他。其余人对付另外4个。半平太的睡眠之箭十分好用 可惜以他目前的SP只能使用 次。记得注意加血 女忍者的雷魔法不错 就是消耗SP太多。胜利不难 战斗中可获得修罗甲胄的制法以及忍者刀 过关后中年男加入。

第七话

本话的敌方是阎魔大王以及6只地狱鬼。地狱鬼很好对付 但是问题在于阎魔大王 他的魔法阎王之怒攻击力极强，如果队伍能力不够的话可以在这一关撤退练级 如果强化了飞龙丸的话，那么得到的特技风神斩可以对阎魔大王造成极大的伤害。战斗中可获得力石一颗。击败阎魔大王可获得鬼水。过关后孙市复活并加入，四神兽之一啊，重点培养对象（问题少年终于搞定了）。

第八话

本话在白虎阵前遭遇幻魔四天王之一，注意幻魔雷光弹射程极远而且威力极大，所以一开始并不推荐向前冲 可以等待敌人自己过来。在一开始的敌人全灭以后，它们也来到了 此时再一拥而上。上一关获得的鬼水效果为少量回复SP，自己斟酌装吧。建议给主角的妹妹装上。现在应该不缺药草，尽量人手一个。接下来就只剩下BOSS了，它的单体火魔法攻击威力极大，而且只消耗SP5 强啊 不过 运用SLG的法宝：战术配合 远近交加 群狼战术，搞定！战斗中可获得：药草、国友火枪制法、长弓、鬼水和鬼水制法。

第九话

就在破坏了白虎阵前进的时候刚才杀掉的德利金的兄弟格利金出现 并复活了德利金。注意：本话里，不管你杀掉他们兄弟的哪一个 另外一个都会帮它复活，分兵击破并不是好办法。呵呵，但是有对策：先击破任意一个 然后派一个人站在它所在的那一格，这样就复活不了了嘿嘿！接下来，随意虐待吧。战斗中可获得鬼水X2、飞燕之枪、身代之木札、药草、护摩装束。

第十话

本话总共5个幻魔而已，又不需要保护虎铁，出人意料的简单。第一回合敌人行动完毕后右下角出现两名敌人，不过马上被随后出现的迷之女解决，一阵狂笑之后，迷之女消失（典型的日本风格）。第4回合，左下角出现敌人援军。第5回合，我方初期出现地点出现敌人援军。过关后虎铁加入。战斗中可获得破岩之斧制法、十字手里剑。

第十一话

开始时秀吉正在观看阿国的舞蹈 突然出现迷之男射击秀吉，其后秀吉召唤出幻魔，迷之男与一加入我方。本关目的为主角和阿国生存，战斗开始时阿国身处敌人后方，须尽快救援。如果之前锻炼过队伍的话 本关比想象中简单。秀吉召唤的幻魔HP不多，用孙市以及女忍者的雷魔法攻击以后主角等强力角色进行攻击 一回合可灭。剩下的只需要注意保护阿国即可，过关后阿国加入。战斗中可获得丸药以及异常状态恢复药制法。

第十二话

战斗开始前孙市、主角的妹妹和大汉3人中了幻魔的睡眠之术，就在主角上窜下跳跟猴子似地干着急的时候 第10话出现过的迷之女再次出现，攻击幻魔，中了幻术的3人恢复正常，接着开战。本关BOSS会使用睡眠的特技，上一关得到的异常状态恢复药制法正好派上用场，敌人中多了射箭的蜥蜴，不过不足为惧。第5回合，地图下方出现敌人援军。战斗中可获得丸药和月彩之弓制法。

第十三话

开战前安国寺惠琼加入，用枪的角色增加到3名。只好遗憾的宣布，坊丸光荣退休。本关的过关条件为破坏幻魔水龙头。周围有蜥蜴弓箭手把守 而且还有BOSS的火炮，兵分两路前进，人员可以自由分配。战斗中可获得丸药和一闪的手甲制法。

第十四话

安国寺和孙市二人小便途中被偷袭（这也可以），幸亏主角及时出现 不然两人很可能死于小便事件，呵呵。杀掉幻魔后主角得到物品，误入幻梦空间，结果3人被全灭。经迷之阴阳师解释得知此物为进入幻梦

空间的钥匙，然后就可在地图菜单中看到幻梦空间的选项　幻梦空间的层数根据剧情的推进度增加　而且是选定角色以后就一直打到底　所以建议待后面再来。战斗开始前幻魔最高干部用药物来制造幻魔　两度出现的迷之女（super-woman？）从它手里抢走了药品　其实这个迷之女性就是四神之一的朱雀（果然），也是主力之一了，本关要确保主角和朱雀生存。第3回合，修罗出现　需要注意的是铁皮兵被击破以后会自暴。战后修罗加入　战斗中获得鬼水、修罗之兜、苦无、敏捷之极意。

第十五话

开战之前朱雀终于加入　敌人并不强，但是讨厌之处在于能复数催眠我方角色且每回合自动恢复HP。所以开战前别忘了异常状态恢复药。如果忘了带　那么3回合后也能自动恢复。战斗中可获得守护之极意和远眼镜制法。战斗结束后朱雀再次离队。（555～不要）

第十六话

战斗前才藏加入　和女忍者属于同一类型　他的特技可以强行夺取敌人一件物品　使用谁就由你自己决定了。13话出现的BOSS再次出现　还有铁皮兵　只要打败它　依然会自暴。幻魔的特技金帮威力极大　准备好加血物品是必须的。战斗中可获得草药、鬼水、丸药、隐秘装束制法。战斗后朱雀归队　并带来了朱雀之珠的情报。

第十七话

战斗开始时朱雀中毒　为了解救她，必须在12个回合之内消灭所有敌人。时间紧迫　兵分两路。可以远程攻击的尽量上场　对付铁甲兵。这里要注意　平台并不能向下直达BOSS所在。果然不负朱雀每4个回合就对主角进行一次爱的呼唤　主角终于在12回合之内成功击败BOSS。战斗中可获得开运的首饰制法和朱雀之珠。战斗后朱雀觉醒。

第十八话

在朱雀阵幻魔四天王再次出现。开场只有4只幻魔　并成一排　而枪（不是火枪）类武器强化　次后可习得同时攻击一排3个敌人的特技　不需要我多说了吧。解决了4只开胃菜之后，再次出现金棒幻魔2只　刚才的幻魔2只　如不想受太大伤害　可直接在下方用远程攻击的伙伴杀死两只金棒。稍后的两只除了能够远程攻击以外　并无什么特别困难之处，注意加血即可。战斗中可获得腕力之极意和阴影刃制法。

第十九话

朱雀解开朱雀阵封印的时候　幻魔四天王亲自出现　难点为平台上有4只幻魔　能用炎光弹远程攻击　而通往平台的路上有3只金棒把守　用孙市和随便一名远程伙伴配合可以在一个回合内杀死一只　主角等配合回复和冲平台　可以在2个回合之内冲上　如果能力实在太弱，建议撤退练级。至于BOSS　别和它在夹道里缠斗　不然你会被蹂躏得很惨。引到楼梯上围殴之　等HP差不多的时候再随便让你要练的人上去打最后一下。游戏中得到鬼水、中鬼水、天羽甲胄制法、身代之木札、虎牙刀制法。

第二十话

第4回合开始前　乱童丸出现，其真身就是青龙　各位喜欢美女帅哥的玩家可别看他长得天怒人怨一点就将之打进冷宫了。本关敌人很分散　兼实力很弱　只要注意好HP的回复　过关不难。第6回合敌BOSS右方出现敌援军　第7回合　怪（乱）童丸身后出现敌援军。第8回合　敌BOSS左方出现敌援军。战斗中可获得丸药和知性之兜制法。战后怪童丸加入。

第二十一话

战斗开始前发生阴阳师考验主角的剧情　主角因此习得真　鬼武者变身。主角等来到幻魔养殖地　发现从制造幻魔的养殖穴　突然出现　名忍者将养殖穴全部破坏　并自称是风魔小太郎　接着战斗开始。敌人中有会使用麻痹光线的幻魔，十分讨厌　应该优先解决。几个回合之后　原先的普通养殖幻魔会全部进化为可以麻痹我方的幻魔。麻痹光线的攻击是十字型的　注意别站在一起　否则被一起麻痹　所以异常状态药必须带足。至于药草等　本关的幻魔攻击力都不算强　用回复术绰绰有余。战斗中可获得丸药、丸药制法、守之极意。战后风魔小太郎加入　才藏等被迫微笑着接受冷宫的欢迎仪式。

第二十二话

战斗开始前　十郎加入。本关的胜利条件为破坏所有大炮。大炮攻击力极强　且有5门　在这里推荐使用鬼武者变身来攻击　次变身可以搞定2门。如果怕死的话可以装上前面所得到的身代之木札，可以复活一次。注意回复　用鬼武者变身来开路，过关不难。战斗中可获得风车八方制法、拾？火枪、火绳枪。

第二十三话

本关地形极为讨厌　并且出现了会吸血的敌人。上山的路有两条　左边那条通常都会被堵　所以走点远路向右边前进吧。第5、7、9回合出现敌方援军。战斗中可获得鬼水、鬼石、中鬼水制法。战斗后信玄的头盖骨被抢走　一十郎欲以死谢罪，被主角所阻止。

第二十四话

战斗开始前女弓箭手樱加入　主角的MM如果好好练过的话　现在应该已到20级并学会全员HP全回复的法术　超实用啊。本关需要注意的是别冲太快了　以免进入过多会吸魂的幻魔的射程。战斗中可获得鬼石、鬼水、丸药、防御钵卷制法。

第二十五话

本关开始时只有4个敌人　看上去极轻松　但是左边的两只都会进化　而当它们进化为BOSS身边幻魔的形态时　就能学会增殖　所以速度不快一点的话　面对的将是无限敌人。战斗中可获得丸药和烈火之斧制法。

第二十六话

自暴铁甲兵再次出现　而且还是改进型　自暴范围8格　用远射程伙伴解决吧　建议用小太郎配合孙市解决掉。当然　也可以考虑主角的真？鬼武者变身。但是不管用哪种　注意回复是免不了的了。普通杂兵的特技气合斩以及前后斩威力极大。第5、6回合出现敌军增援。战斗中可获得丸药X2、青之腕轮制法、鬼水。战斗后樱被敌人挟持　怪童丸上前相救时更被斩为两半　之后更从敌人口中得知怪童丸其实是人造人　也是四神之一的青龙。

第二十七话

本话的道路曲折　BOSS周围有四只铁甲兵，很难搞。而且BOSS会放远距离火魔法。这二项加起来　实在是打起来有些累。所以　定要注意回复，否则后果严重。如果主角的妹妹已经修得了全员HP全回复的话　给她带上两个中鬼水　硬冲吧。还需要注意的就是BOSS了　攻击力强我们可以回复　但是它的特技黄金之护所加的防御力实在很头疼　使用以后防御力瞬间176　一般人是打不动的了，要说能给予它比较大的伤害

的就是主角的真　鬼武者变身　嘿嘿一击必杀。战斗中可获得神命甘露、彩云之弓制法、怪童丸的设计图。战后　风魔小太郎将怪童丸修好。

第二十八话

本化主角等受谦信所托追击幻魔炮　却被胜家带人包围。本关首次出现懂得回复术的幻魔，优先做掉否则打到半死不活的时候它来个大回复　你就只有苦笑了。优先消灭了懂得回复术的幻魔　然后用状态攻击对付铁甲兵　胜利只不过是时间问题而已。战斗中可获得地狱镜制法、知性之极意、敏捷之极意。

第二十九话

现在开始可以锻造地狱镜了　作用是增加获得的魂　没有足够的魂强化武器的玩家们就比较痛苦了。开始就是4个铁甲兵外加一个懂得回复术的幻魔　好气派的阵容。第3回合　我方初期出现地点和右方出现敌援军，随后来迎接的就是HP660　能同时攻击周围一格内复数对手的幻魔。HP多？没事，用状态攻击：咒缚、混乱、睡眠等慢慢杀。战斗中可获得无妙法衣制法和丸药。战后乱童丸突然失控　原来是被幻魔所控制，幻魔们更利用他来牵制主角，趁机发射幻魔炮，幻魔炮击中了富士山　而主角们从幻魔口中得知，它们即将打开地狱门，随后就离开了　乱童丸也恢复正常　此时三太夫告知青龙之珠的下落。

第三十话

本话主要敌人还是HP660的幻魔　而BOSS也是以前出现过N次　这次只不过是换了个名字、颜色和特技出来跑龙套而已。战斗中可获得知性之极意、丸药X2　神命甘露、赤之腕轮制法。主角正要取得青龙之珠时怪童丸再次被控制　樱出面制止，爱的呼唤使乱童丸回复正常，随后一击轰走幻魔　并得到了青龙的肯定。

第三十一话

在青龙阵，开战前幻魔四天王之一出来做了一番演讲　随后召唤了一些幻魔出来就闪了。这就预示着又有青龙阵·续了。四个懂得回复的幻魔　3个HP660的　1个看起来是被BOSS推出来送死的。只要分两路走　那么敌人也会分头迎击，而且还是回复的来一边　HP660的去另一边。对付HP660的嘛　老方法：状态攻击。回复的4个，随便打都能赢除非你拿菜菜级角色去招惹他们。BOSS的特技风光弹威力极大　HP不多的角色还是小心为妙。战斗中可获得中鬼水X2、鬼石、钢帷子制法。

第三十二话

正主出场了　阵容果然和刚才是天壤之别。普通敌人分批杀掉　最后的3只一般都会和BOSS一起移动所以比较棘手。而BOSS的HP更是达到999，每回合自动回复SP　特技是使我方任意　人状态异常。建议带足异常状态回复药。前面所得到的气合之钵卷在经过锻造之后　可使装备者不受任何异常状态。战斗中可获得中鬼水、丸药、身代之木札、怪力之手甲。

第三十三话

本话中敌人除了BOSS以外，别的只是换了个名字和颜色　加强了能力而已。但就是因为加强了的那一点能力　我方防御120的怪童丸随便被打　下就废46的血。所以最好还是注意保护如主角的妹妹这种HP少、防御力低的伙伴。第5、第6回合连续出现敌军增援。BOSS的HP比较多　且它的特技能使它在下一个回合前所受的攻击完全回避　所以最好是一回合解决。战斗中可获得中鬼水、武神之铠制法、腕力之极意。

第三十四话

本话有两条路可走　本来想试了试派少数精英从右边的小路绕上去　可实际证明无意义　所以干脆点　全军突击左边才是王道。第4回合　出现敌援军。BOSS的远距离特技爆弹投下威力十足　但是如果樱学会了大回复　主角的妹妹学会了全员HP全回复　那还是替它默哀吧。战斗中可获得神命甘露和神命甘露制法。战后主角见到了明智光秀　更得知原来曾经出现过的迷之阴阳师就是光秀。秀吉出现抓走了光秀的女儿　而光秀告诉主角，自己就是四神之一的玄武　并告知玄武之珠的情报　随后加入。

第三十五话

本话的敌人真是看得起光秀啊他一加入　连BOSS都有两个。还是两条路　两边的敌人都差不多　要怎么打很自由。本攻略是分兵两路。光秀的两招大魔法威力强横啊　完全是为了众多BOSS们而存在的。中鬼水也是少不了的了。由于BOSS和上一关一样　所以就不多罗嗦了。战斗中可获得苦阏刃制法。

第三十六话

本话几乎和上　话一模一样，区别只在于上一话我方处于低处，而这一关则被夹在中间。对付BOSS的最好方法是使用光秀的雷属性魔法　一击必杀。其他的部分嘛　注意回复的同时战术得当，耐心点就搞定了。战斗中可获得鬼石。

第三十七话

本话终于摆脱了良产型BOSS的时代　而且此关BOSS所在的位置只需要用光秀（火属性魔法）和孙市配合一下就可以轻松搞定。第3回合出现地方援军。战斗中可获得大鬼水和迅雷之斧制法。

第三十八话

本话要在10个回合之内，消灭所有敌人。　名蜥蜴弓箭手可以交给孙市等远程攻击伙伴解决。主角等　直向前　最好给主角等带几个中鬼水　以免最后无SP可用。战斗中可获得神命甘露。

第三十九话 & 第四十话

前篇需要注意的是敌人的HP都很多　攻击力都大幅度提升，而且还有使我方中毒的陷阱。战斗中可获得大鬼水制法和幻影四方制法。后篇：终于可以自己锻造大鬼水了。强烈建议大家先使用光秀的玄武守护法再冲上去，这样可以将伤害压到最低。另外任何火属性法术攻击BOSS都只会给他加血。战斗中可获得身代之木札和飞天之弓制法。

第四十一话

本话敌方非常强悍　到处是懂得回复法术的幻魔　而跟在秀吉身边的两只懂得咒缚，秀吉本人更是懂得使我方一人即死的BT法术（虽然我们也会）。玄武的守护法是少不了的了，回复人员更是得准备好。秀吉可以用加了攻击防御的主角使用极·六击斩一击必杀　但是前提是你的主角的攻击力在165以上。第3回合敌方出现援军。战斗中可获得鬼石　力石、防魔之铠制法、剧药。

第四十二话

本话的小敌人普遍都有使我方成员混乱的法术　讨厌之极　不过他们HP极少　用最快的速度杀之。而BOSS的魔法　曾经试过32级的朱雀被其一招击毙　而且它每回合自动回复HP和SP。牺牲是很难避免的，主角的极　六击斩是能给予它最大伤害的招式　慢慢跟它寻求刺激吧　嘿嘿。

第四十三话

有句话说 没有最强 只有更强！应验在了这里！秀吉变身成为幻魔 周围有4只懂得咒缚的幻魔另加3只懂得回复的幻魔。使用玄武守护法，主角变身向上冲 采取不吝啬SP的打法。SP没了就用大鬼水。注意火属性法术只能给秀吉回复 它的特技能给予我方连续4次的火焰伤害。不过加了玄武守护法的主角变身 能给予秀吉999的伤害。战斗中可获得剧药、剧药制法、力石。

第四十四话

本话看似极难，其实信长极不经打。只需要加了玄武守护法的主角用两个极 六击斩 孙市的一个白虎八击弹 信长必死。旁边吸取SP的怪物可以不理 速战速决。接下来将进入45话 也就是最终话 不过在这之前推荐各位可以进入幻梦空间 到达17层可以得到鬼之子 并且最强的武器也必须在幻梦空间才能得到。

第四十五话

幻梦空间里可以打到最强的剑 封魔剑 孙市最强的武器 炎龙炮，以及SP消耗减半，自动回复HP、SP的这些好东西。另外打完16层后阎魔大王会将鬼之子交给你。可以在幻梦空间练练级。鬼之子不怕一切状态攻击 两招大魔法的威力也和光秀不相上下 非常强悍的人物。至于信长的打法 呵呵 最后的刺激要自己体会 这里不说了（不过和前边有类似哦）。杀掉信长以后就是结局画面了 最后也是个大团圆结局 各位慢慢看吧！

编者注：本期杂志配套光盘 / 本月推荐游戏 / 本月 GBA 游戏 / 目录中已收录此游戏汉化版及相关模拟器。

■模拟天下 /CLARK.H

圣斗士星矢——黄金传说完结篇

恶搞对话流程攻略

无责任推卸前言：因为本攻略直接取材于 QQ 聊天记录，为保证原汁原味，所有错别字、标点全部原样保留（影响攻略表达的除外） 造成双眼读成斗鸡眼或是读后心肌梗塞者 请直接找文中两 ID 算帐

BT 紫琥珀

圣斗士WSC的ROM出了啊，是把FC上两代合并起来的。

□□□（注.马赛克处理）

是啊，BillyJr大大Dump的。



BT 紫琥珀

拿到游戏第一件事

[小宇宙 COSMO 最大]

ON=0E0D,7,3E

[经验值 EXP 最大]

ON=0E0F,7,3E

[体力值 LIFE 最大]

ON=0E11,7,3E

□□□

EmuCheat 的作弊 CHT?

BT 紫琥珀

YES

刚刚打了一点点

这个游戏好像每个属性只有一个地址

而且其他数值都是通过小宇宙调节的

所以只要小宇宙锁定

其他就不用锁了

□□□

明白...

SwanCrystal WonderSwan Color CERO 全年龄 聖闘士星矢 黄金伝説編 Perfect Edition BANDAI ©BANDAI 2003 MADE IN JAPAN

BT 紫琥珀

你说什么感觉?

□□□

除了画面好看点...实在不喜欢...嘎嘎. 实话实说.

BT 紫琥珀

我只是测试看看 ..

刚刚开始剧情好长 罗嗦死了。

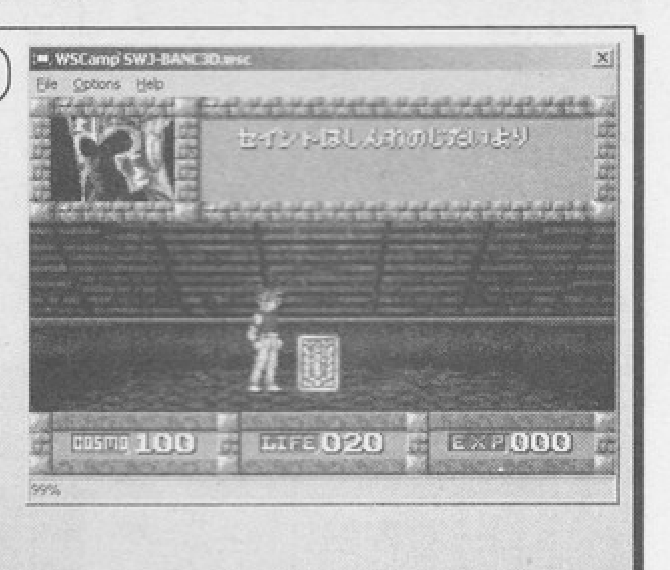
不过美女莎尔拉出现了…… ^^!

终于轮到自己走了……

结果现在找不到路了…… -_-!

□□□

……你还是先熟悉一下系统吧……！



BT 紫琥珀

原来按左边一个方向盘的下键是菜单；
第一项是穿圣衣，穿上后如小宇宙就减少；
第二个是能力值调节；
第三个是和女神对话，作用是空间移动……
最后一个是存档密码。



□□□

……符合历史吗？

BT 紫琥珀

大街左边房子是城户家中间是医院　右边是银河斗技场；城户家好多房间……晕死了。居然只有右边第三个有用，纱织在里面。
罗嗦完了，去斗技场了，一拳一个就是爽啊（注明：此 BT 菜鸟全程使用能力最大的 CHT，因此盲目跟从者死亡自负）

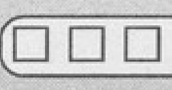


□□□

战斗还是那几项吗？

BT 紫琥珀

还是四项　第　个是攻击，选择以后要分配四种能力点数再攻击。





□□□

一辉该出来了吧？

BT 紫琥珀

抢了圣衣就溜，回去和纱织打个招呼，然后用选项瞬间移动到第一个地方；完了，已经迷路了……富士山恐怖的山洞……



□□□

那也就是在...在打黑暗圣斗士了？

BT 紫琥珀

不管，乱走一气……
居然这里有个隐藏山洞，进去；我怎么一个黑暗都没碰到；反而碰到一辉了　；一不小心就打死一辉了……



□□□

修改以后的恶果……

BT 紫琥珀

一个红衣圣斗士出现……
不认识的说

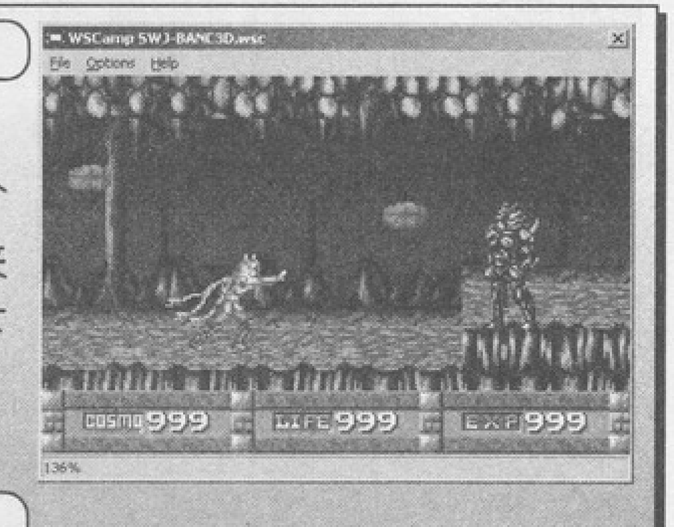


□□□

很久了...都忘记了...嘎嘎...

BT 紫琥珀

好酷！
一辉把黄金圣衣给几个小强！自己留下来打……几块石头落下来；两个人一点没动。

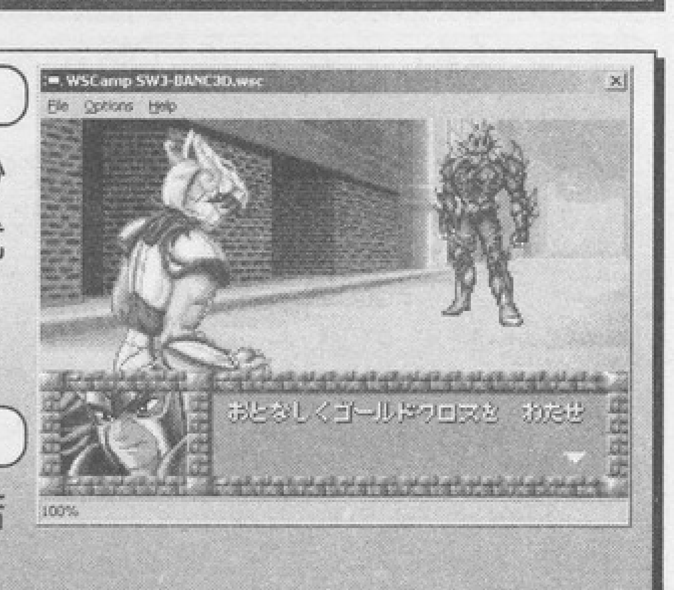


□□□

…………这是什么情节？

BT 紫琥珀

终于回到老家了，找纱织聊天后出来，一拳就摆平那个红衣。



□□□

…………修改以后的结果…………

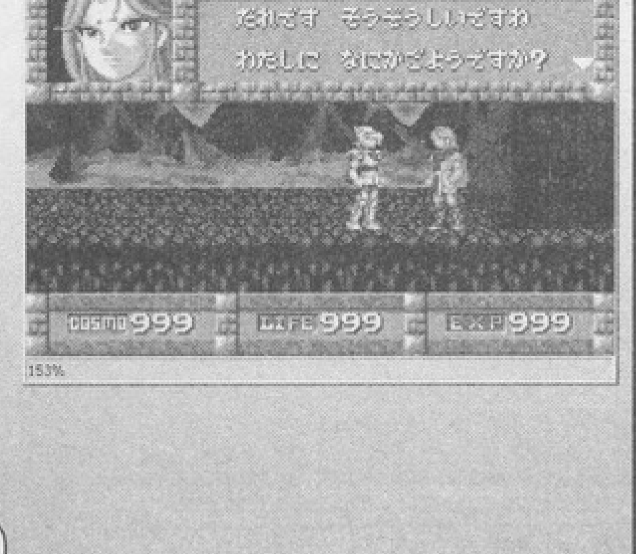
BT 紫琥珀

现在到哪里去呢……知道了！瞬间移动到中间一个地方是五老峰；在瀑布边上和老师对话；然后就不知道干什么了……；结果不小心坠崖身亡。

□□□

这究竟是一个什么 BT 游戏呀！
……不如把身亡的照片发出来……取名为……BT 紫琥珀跳楼图…… -_-lll

BT 紫琥珀

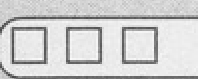
最后一个地方是帕米尔高原；紫龙说话要选择第二项，然后一路不能回头；终于和穆先生说完了……纱织居然不在房间；这下真没地方去了……

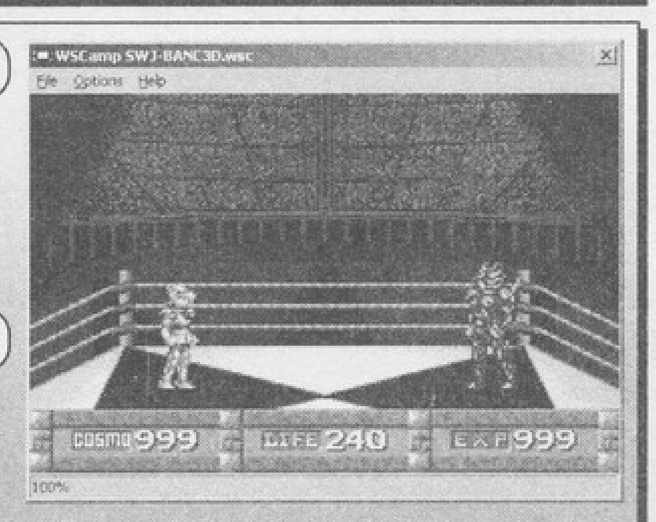
□□□

莫非去YY？？？

BT 紫琥珀

…………原来要回到银河斗技场打白银





……拉倒……B T 游戏……

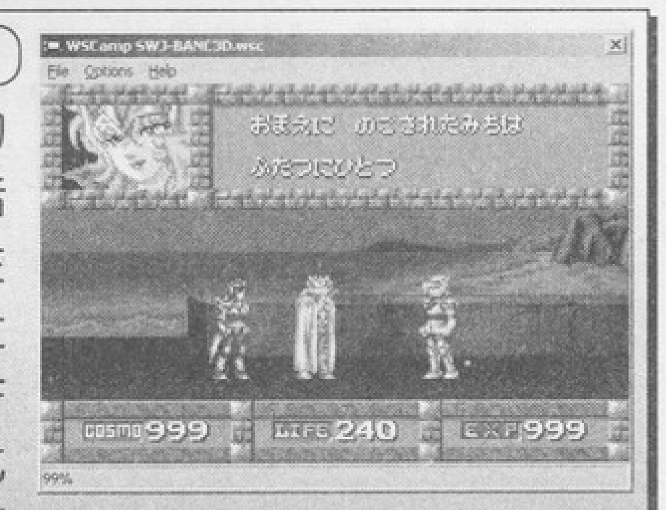
BT 紫琥珀

依然一招…………

□□□

…………天马XX拳！

BT 紫琥珀



纱织说了几句　画面切换，再回家和纱织废话几句；然后就终于卡住不行了，路全走过了……等等，和星矢GF对话有变化；哈哈！找到路了……在后院有魔玲和蜥蜴座在……

□□□

……这就对了……按照故事情节发展继续……

BT 紫琥珀

故事情节难道是在星矢他GF的后院啊！

□□□

-___-！……至少蜥蜴座的BT男要登场了……

BT 紫琥珀

登场完了，
也是一拳！ -_-lll

□□□

………不要再修改了…………

BT 紫琥珀

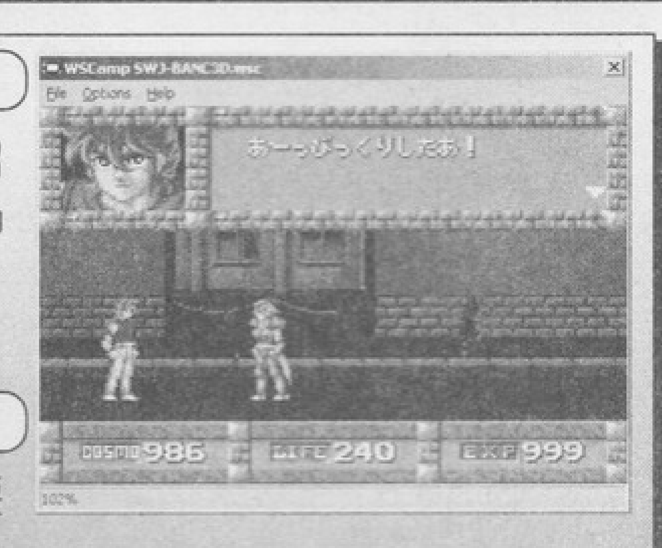


再到银河战场　纱织被乌鸦抢走了；这次不关我事……一辉他出来一拳把乌鸦打倒了；然后某自虐狂戳瞎了双眼打败美杜沙！

□□□

……嗯...然后开始打12宫了？？

BT 紫琥珀



先回去和纱织打个招呼，再和GF告别……中途情敌莎尔拉出现

□□□

……等等，刚刚就要问……里面天马的GF是谁？？？

BT 紫琥珀



星矢他GF就是医院的那个大姐姐（原著里照顾孤儿的那个），对话后可以加血……！

□□□

0__0……明白了……严重篡改历史！

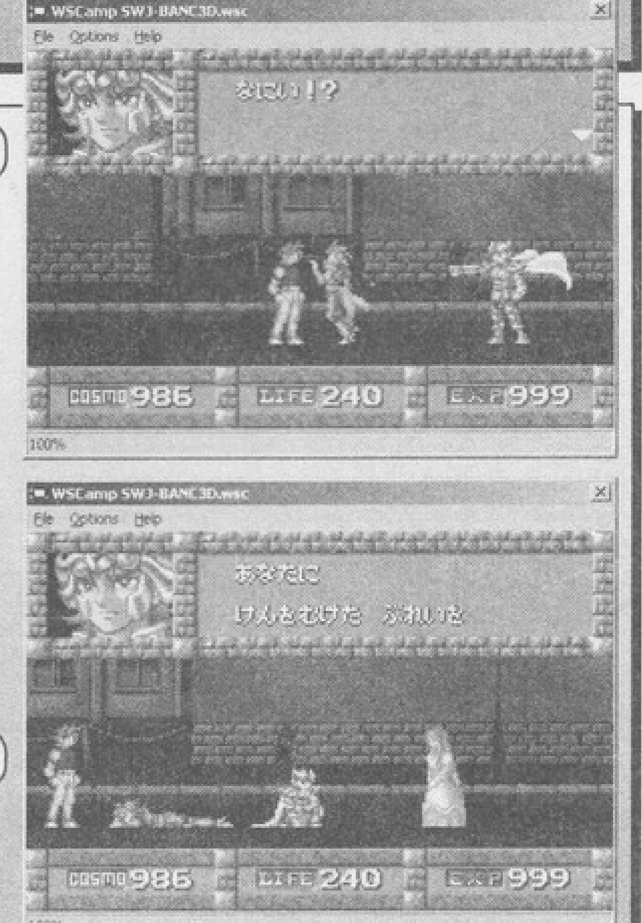
BT 紫琥珀

不是……GF两个字是我自己加上的；狮子也出现了（千万别打我，不然也一拳）

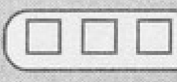
□□□

-__-!!!

BT 紫琥珀



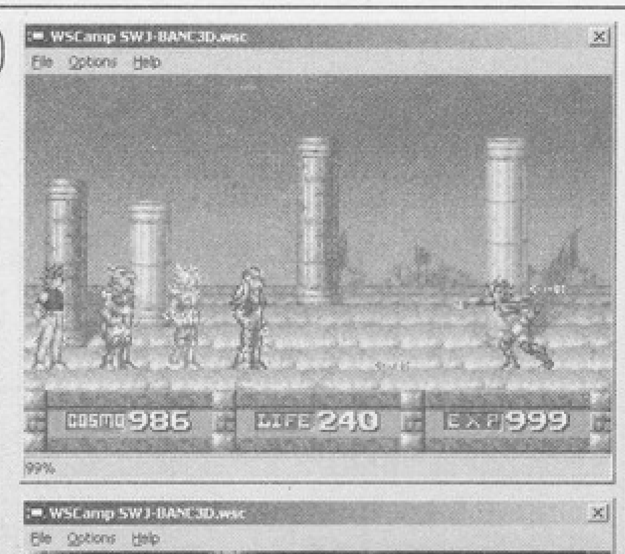
这个狮子居然吃了我两拳没事·　有种进入战斗画面！不要放动画，莎尔拉当了该死小强的盾牌，终于纱织出现，成熟魅力四射，狮子也抗不住！！……



…………过去了？？

BT 紫琥珀

回去和纱织对话 出来选择第 个地方 又转移到圣域了，然后天箭出现……依然一拳，然后纱织倒下 ……跟穆先生废话过后……阿牛出场，一拳……牛角果然掉地；白痴冰河……有小强在还非要自己上！结果异次元免费旅游去了，打空N次以后，阿瞬终于成功了！然后冰河变冰山了……
紫龙一拳 → 螃蟹没了
星矢一拳 → 狮子没了







□□□

……照这个速度快到教皇了……

BT 紫琥珀

阿瞬和沙迦两个娘娘腔打到现在还没完。



□□□

等等……那个应该是凤凰登场的！

BT 紫琥珀

这么说应该让阿瞬死掉好 终于死了·· 一辉来了，凤翼天翔……一拳搞定……继续……
天秤座圣衣出马；冰山又变成冰河；阿瞬留下来用肉体温暖冰河；
恢复的冰河一拳……蝎子 OVER！……好白痴的紫龙，居然一定要快死了才能拉着山羊升天！OK，然后是 BL 倾向的双鱼……

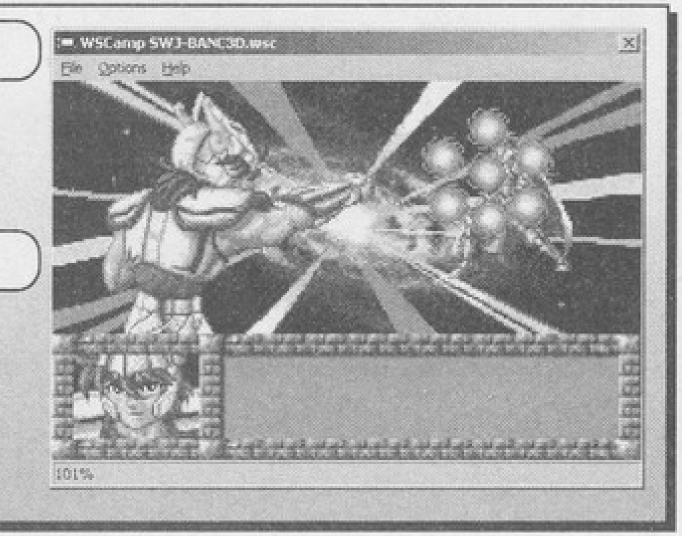


□□□

这十二宫还不到 12 分钟就结束了……汗！

BT 紫琥珀

教皇现身，先打再说！



□□□

秒杀？

BT 紫琥珀

忘记了，应该让小强先五感消失一次啊。
果然，想起纱织来了，小宇宙爆发 999！



□□□

这下差不多秒杀了....

BT 紫琥珀

通关咯通关咯，OK 了，玩别的去了，这个超级密码就送你玩吧。

□□□

……不用了……这么 BT 无聊的游戏还是算了吧！

后记 这次的圣斗士说实话让人很失望的，虽然剧情上丰富了不少 但是作为一个游戏 最重要的游戏性和操作性都很差！只有一个攻击键，导致战斗完全没有难度 随便练几次级以后 对任何人几乎都是秒杀。记得当初 FC 上的 2 代 多层跳跃的难度十分大 尤其在几个异次元里面 一不留神就没命了。看来一个游戏有好的题材是其次 其本身才是最主要的 因为游戏不是动画 不是小说 它的意义 最重要就在于让人能够得到“玩”的乐趣。另外感谢某马赛克处理的朋友给我写这个攻略的灵感 不过这种形式纯粹用于本次恶搞，是好是坏以后都不会出现了 所以大家看看就过去吧～

编者注 本期杂志配套光盘 / 本月推荐游戏 / 本月 WSC 游戏 / 目录中已收录此游戏及相关模拟器。



■模拟天下 Crix

天下模拟辞典（下）



O（2）

OpenGL
[缩写]Open Graphics Library
开放式图形库。OpenGL 是当前电脑业界广泛使用的标准图形程序接口之 。

option
选项。拿到一个模拟器或一个具体的游戏 建议首先看看的一个菜单。对选项的进行恰当的设置可以使你游戏过程进行的更顺利舒畅。同时熟悉一个模拟器的选项也是熟悉模拟器使用的一个重要步骤。

P（14）

PAL
[缩写]Phase Alternate Line
逐行倒相制式 电视制式的一种 在欧洲、澳大利亚、中国地区等使用。625 线（ 575 线活动），每秒 50 帧。

palette
调色盘。图形学术语 一般地通过 RGB（红黄蓝）三原色调配出各种颜色。

patch
1、 小段数据。通过它可以覆盖原来某些部分的数据以达到修改的目的。常用在 ROM 的修改中
2、 段程序。通过运行它可以达到不需要重新编译源程序而使源程序得到相应的修改的目的 常用在一些包含重大 BUG 的软件或游戏中。

path
路径。与 Directory 意义相近。

pause
暂停。可以通过 Resume 来继续。

PCB
[缩写]Printed Circuit Board
印刷电路板。绿色的底板上遍布着金色（或银色）的线条，线条间错落有致地排列着黑色的方块和各种形状的小饰物。

phosphor
荧光粉。阴极射线管（CRT）屏幕上用以显示图象的材料 FB ALPHA 中有此效果（残影）的模拟。

platform
平台。即软件运行的硬件基础。如 PC、PS、N64 等。也指游戏类型的一种 在 p atform 类的游戏中 你可以控制主角自由地奔跑跳跃 收集各种各样的东西（如金币） 以及在各种各样的平台间跳来跳去 跳来跳去 对了 MARIO64 就是一个典型的例子。

play
玩 播放 上演。

plugin
插件。一个软件系统（模拟器）中具有各种具体功能（如控制 声音处理，图形处理等）的可执行代码 一个突出的特点为可交换性 许多插件可以被多个模拟器使用。

polygon
多边形。构成计算机 3D 图形的基础。

preview
预览。

priority
优先权。在模拟器中指系统处理的优先权 优先权提高 占有的 CPU 及其他系统资源也会相应提高。

property
属性。通过它可以察看相关项目的各种参数及内容。

Q（1）

Qsound
CAPCOM 为 CPS 系列街机开发的声音处理芯片 Callus 后期版本已实现其模拟。

VIRTUAL AUDIO
QSOUND



CAPCOM

Capcom Qsound System Title Picture



R（21）

rate
比率。

RAM/Ram
[缩写]Random Access Memory
随机存储器 俗称内存。可以随时写入和读出的存储设备。

random
随机。[术语]即随意的任意的（但并非无规律的）。如

投掷一枚硬币，落地后正面朝上就是一随机事件。

raster monitor
光栅显示器。目前最常用的显示器，利用电子射线击中荧光屏产生亮点的原理进行图象显示。参看 vector monitor。

readme
读我。通常为一文本格式的文件的文件名，其中包含着模拟器作者认为用户们应该看看的内容。

Recompiler
重编译器。一种比较巧妙而复杂的 CPU 模拟方法。与解释器（nterpreter）相比 它的运行速度更快。参看 Interpreter。

record
记录。记录的内容通常为游戏过程 声音等。

Recursion
递归。模拟器中的常见用法为 Directory Recursion 指从根目录往下搜索整个目录结构。

refresh
刷新。

registry
注册表。Windows 操作系统中用以统一存储相关数据的地方。

release
发布 发表。模拟器作者将模拟器正式投入使用的行为。

reload
重新载入 装子弹。

Render
渲染。将一个 3D 场景绘制出真实的光影及材质效果的过程。

replay
回放 模拟器中常指游戏过程中输入的重放。参看 movie。

reset
模拟器中指游戏重置 即回到刚放入卡带时的状况。电脑上指重启。

resolution
屏幕的分辨率，如 1024x768、640x480、400x300 等。绝大部分可以模拟的游戏机所支持的分辨率都不高。

RGB
[缩写]Red Green Blue
红、黄、蓝三原色。形成这个五彩缤纷的世界的基础 也是计算机中用以得到某具体颜色的基础。

region
区域。指世界的某个具体区域（一个国家，或一个大陆等等）这里特指游戏发布的位置。如 USA（美国）EUROPE（欧洲）等。

ROM
[缩写]Read Only Memory
只读存储器 特指游戏卡带上所有数据及相关芯片（ROM）中的信息。

rotation
旋转。在玩一些飞机射击游戏时可能碰到本应该为竖版模拟却显示成横版的情况。此时你可以在你的头、显示器和模拟器运算三者之中选择一种进行 rotation。现已不常见。

RSP
[缩写]Real Signal Processor
实时信号处理器，N64 硬件的一部分。

S（28）

sample
例子，采样。

saturation
饱和度。

save
游戏存盘。

screen
即屏幕 你所看到的显示器里显示的内容。

scaling
（图形）缩放（比例）。

scanline
隔行扫描。图象处理方式的一种，用以模拟真实的电视机显示 具体效果众说纷纭。

setting
设置。与 config 义近。

sfx
[缩写] special effects cinematography
电影特技。也指特技产生的具体效果 在游戏中应用的越来越广泛。

shortcut
快捷键。

shot
参看 snapshot。

Size
大小 型号。如 3-size（三围）。

skin
皮肤。指一个模拟器的主窗口的外壳 通过下载皮肤可以使模拟器的界面变得精彩多变。

skip
跳过。

slot
槽。也指一个虚拟的位置，如 Save Slot。

snap
参看 snapshot。

snapshot
屏幕快照。即游戏的屏幕抓图。

source
源，源程序，原始资料。许多模拟器的源程序是公开的。

sound
声音。

sprite
精灵，活动图形块。游戏编程中常使用到的一个概念。

SPU

[缩写]Sound Processing Unit
声音处理单元，游戏机中用以处理声音的芯片。

startup
启动。

state
状态。指游戏运行指整个机器的状态 通过存储 State 可以达到在游戏任何时候（即时）存档的效果。

Static
静态的，不变的 固定的。参看 Dynamic。

stereo
立体声。

stop
停止。

stretch
拉伸。常见用法如 Stretch to Fullscreen（即拉伸至全屏）。

switch
开关，切换。

Sync
[缩写]Synchronisation
[术语]同步。

T (12)

texture
纹理。物体表面的外观和给人的感觉 3D 游戏中游戏作者、模拟器作者、玩家都非常关心的东西。

temp
临时的。

thread
1、指论坛里的一个帖子 包括所有回帖在内。特点是含水量高
2、编程术语 线程。可以理解为某一单一用户或一个特殊服务请求服务的一个信息 线程有从实时到空闲的各种等级的优先度。

throttle
节流 限速。常用在一些模拟早期系统的模拟器中使模拟的 CPU 以原来的（正常的）速度运行 从而避免速度过快。

toggle
转换。在两种状态之间（例如开关）进行切换。

tool
工具。

top
顶端的 最优秀的。

transparence
透明，透明度。

trick
窍门。取得好效果的小方法。例如某些模拟器的说明文档会附送一些 speed tricks（加速小窍门）。

triple
三重的，三倍的。

turbo
快速的 加速的。

TV
[缩写]Television
电视机。绝大多数游戏机所对应的默认显示器。

U (4)

unavailable
没有的 未提供的。

uninstall
反安装 卸载。通常指将整个模拟器从系统中移除。

unload
卸载。模拟器中指将已载入的游戏 ROM 从内存中释放。

update
更新，修正。

V (7)

vector monitor
向量显示器 矢量显示器。显示器的一种 以向量的方式来绘制图形 而不是通常的射线打点的方式（raster 光栅）。参看 raster monitor。

version
版本。几乎所有的模拟器都是不断发展改良的 其每一次发布的对应的新的程序即为该模拟器的新版本。新的版本通常包括旧功能的改良 旧版本错误的更正及新功能。版本与版本之间通过版本号区别。

vertical
术语叫“垂直” 白话叫“竖”。

via
通过 途径。

video
视频。数据信号中的可视部分 即与图象相关的。

Volume
音量。在你无论如何也听不到游戏声音的时候不用着急 此时可以检查一下某些模拟器中内部设定的音量是否是最小。

Vsync
[缩写]Vertical Synchronisation
垂直同步。指模拟器在等待显示器做好画下一帧的准备后才将显卡中已计算好的数据送出 这样可以避免同 屏幕内上下同时显示两帧的不同步的情况。

W (1)

wav
文件名后缀。一种声音采样文件 大多数游戏录音后形成的文件类型。特征为音质好 占用空间大。

X (0)

这里什么也没有！

Y (0)

这里还是什么也没有 ····

Z (2)

Zilmar Specifications
Zilmar 规范。Zilmar 创建的 N64 模拟器插件编写的 C++ 程序规范。

zoom
图象的放大，镜头移动。通常用法为 ZOOM in（放大）或 ZOOM out（缩小）。

■模拟天下 紫菜

在家也能玩街机
——Neo·Geo CD 游戏模拟



嗯，第一节课开始了 请同学们坐好了啊 按照惯例这节课是要给大家精选一个机种的游戏来介绍。（学生甲 才上了 次课哪里来的惯例啊。学生乙 管他呢有好游戏玩就行了。）

上一次讲座我们玩了什么？哦 对了 是 NeoGeo Pocket 的游戏。这节课我们还是介绍 NeoGeo 上的游戏不过不是缩水移植的 NGP 了 而是拥有真正与街机一样感觉的 Neo Geo CD 家用机！什么？Neo Geo 不是本来就是街机吗？这个这个· ·看来很多同学对 Neo Geo 的认识不足啊，有必要来一次扫盲了 我们来看看下面几个名词都是什么意思

MVS（MULTI-VIDEO SYSTEM）：NeoGeo 街机所采用的主机板的简称 使用卡带做载体。

AES（家用版的 MVS）：能够与 NeoGeo 街机完全替换的家用机 使用卡带做载体。

Neo.Geo CD（以 CD 做为载体的 NeoGeo 家用机）：出于成本考虑使用 CD 作载体的家用机。

这下明白了吧 其实我们平时从网上下载的 NeoGeo 游戏就是同时包含了 MVS 和 AES 游戏的 就像上节课的介绍一样 通过模拟器的区域选择可以切换。而这个 Neo Geo CD（以下简称 NG CD）则是用了光盘来装游戏的家用机 不光载体改变了 连游戏都和街机上都有些不同 比如月华＿就加入了问答小游戏、直接可以选择“极”剑质 甚至 NG CD 上还有完全原创的侍魂 RPG。如果拥有一台 NG CD 主机 配上原装格斗摇杆 那种感觉和真的在街机厅里没有两样！可惜的是 由于主机售价昂贵 而且毕竟本身街机和家用机的消费群不同 所以除了铁杆格斗玩家外 NG CD 可以说是少人问津。附上于 NG CD 的一些硬件资料 实际上 MVS/AES/NG CD 三者的主体规格都是几乎完全共同的。

SNK Neogeo CD 硬件规格	
CPU：	68000 + Z80 16bit CPU
内存：	56M
解象度：	320x224
发色：	65535 色
最大发色数：	4096 色
声音：	8-FM synthesis 7-Digital
CD-ROM：	2X CD-ROM

说完了主机 现在来说说游戏。NG CD 上大部分游戏都是从街机上移植的（或者根本就是原封不动拿来，反正硬件差不多） 但是有两个游戏是在街机上没有的，就是“超刚战记（STG）”与“真说侍魂－武士道烈传（RPG）”。另外还有一个不是游戏的“KOF96 资料集” 里面记录了 KOF96 的所有角色资料、声优等等 是 KOF 必藏的珍贵资料。

哎呀哎呀，才说了这么几个 怎么有的同学口水都流下来了 ·· 快擦干净 想要的话本期杂志配套光盘里就有送啊 只要刻成盘就可以拿到 NG CD 机子上去爽了。没有 NG CD？去买呀～买不起？那· ·还是玩模拟器吧（－ －！）。NG CD 的模拟器也发展了不少时候了 大致算来有下面几个

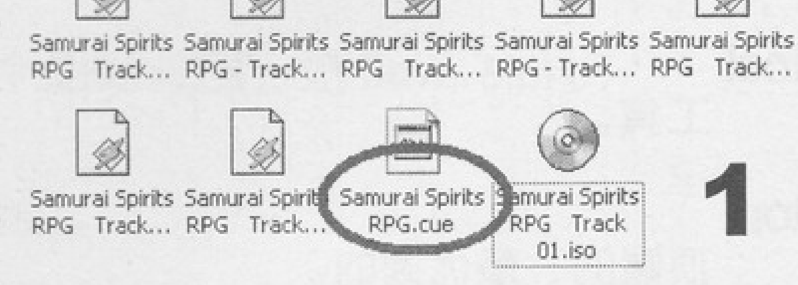
1 最早的是 DOS 下的由 Martinez Fabrice 编写的 NeoCD(V0.80)，支持虚拟光驱，当时 SS RPG 也只有它才能正确存盘。

2 Fosters 改编自 NeoCD(DOS) 的 SDL 版的 NeoCD/SDL(0.1.8)，没有任何的界面，放入 CD 直接点击 exe 启动文件就会自动读盘，不过只支持第一个光驱，模拟完成度不高。

3 NJ 的 NEOGEO CD Emulator (beta 1)，这在当年可是个很红的模拟器啊，作者过几天一个更新，完成度也很高，拥有出色的图像和比较完美的声音，支持虚拟光驱，读取速度快，而且能自动搜索放着 NG CD 游戏的光驱盘号，不过最近是没什么动静了。

看了是不是感觉比较失望？唯一一个比较完美的模拟器还是几年前的老货了。哈哈 我们这次的主打模拟器其实上节课就已经给大家做过初步介绍了 没错 就是传说中的星云大师！有了上节课的基础 模拟 NG CD 对同学们来说应该不是什么问题了 我就来说说比较关键的几步吧。

1、首先是拥有 NG CD 游戏盘 虚拟光驱也可以 另外如果是拥有 CUE 的光盘镜像（把杂志光盘中附送的 RAR 文件解压缩到任意目录即可），Nebula 是可以直接支持的哦。（图 1）



1



2

2、进入 Nebula 的模拟器目录，看看 roms（或者是自己设置的新路径）目录内有没有 neocd zip 这个文件，如果有的话 进入模拟器 会发现游戏列表内

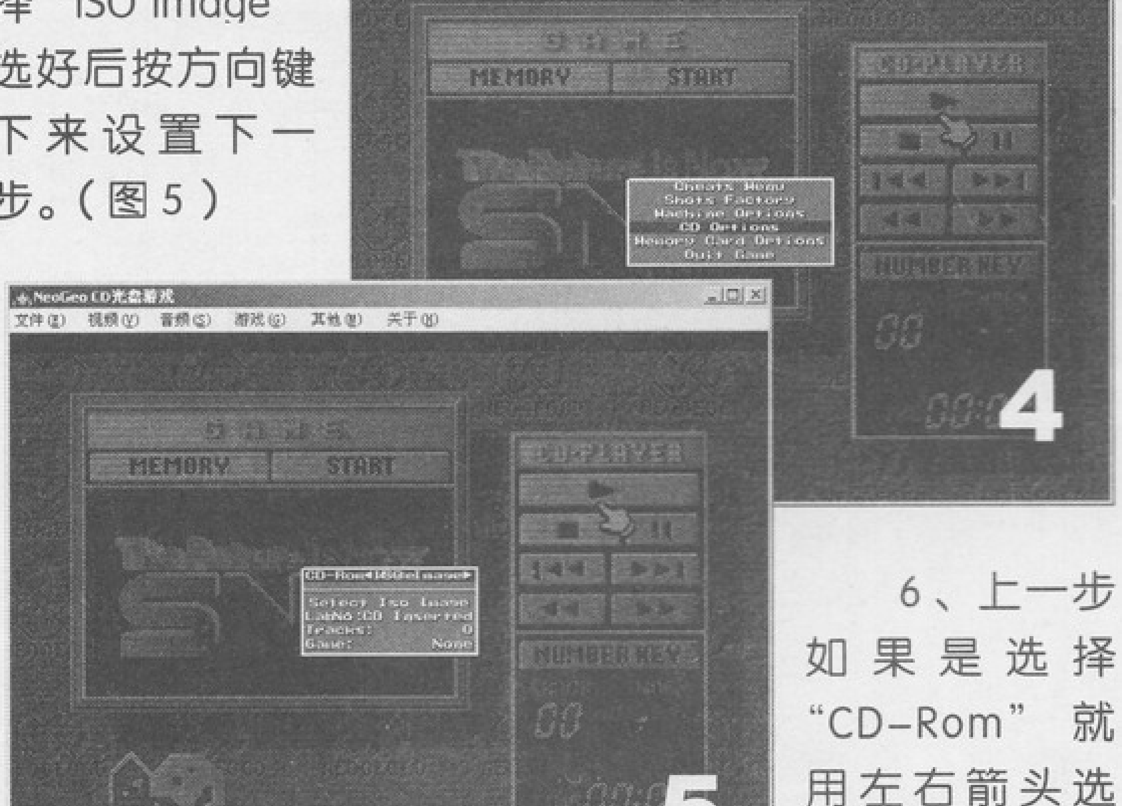
有一个 NeoGeo 光盘游戏。(图2)

3、运行这个游戏 就可以进入 NG CD 模拟了，这个开场画面你见过没有呢？(图3)



4、注意了 进入第 个关键画面 右边一块是 CD 播放器 我们在电脑上自然不用管了 左边现在应该还没有加载游戏 所以显示的是 SNK 的标语 按下 Tab 键进入选项设置 用键盘上的方向键把箭头移动到第四项“CD Options”上确定 开始设置游戏光盘。(图4)

5、这里用左右箭头切换第一项 CD 格式，看看自己用的是光盘 / 虚拟光驱还是用的 CUE 光盘镜像 前者就选择“CD-Rom” 镜像就选择“ISO Image” 选好后按方向键下来设置下一步。(图5)



6、上一步如果是选择“CD-Rom” 就用左右箭头选择使用哪个光驱 如果选择了“ISO Image” 就在“Select ISO Image”上回车 在弹出的对话框中指定 CUE 文件。(图6)

7、如果一切顺利的话 连按 Esc 退出菜单 现在应该已经看到标题画面变成了选择的游戏 Logo 画面 先别急着 START 啊 下 步还要设置记忆卡呢。(图7)



8、继续按 Tab 进入菜单 这次选择第五项“Memory Card Options”进入记忆卡设置。

9、看看图 当前选择了 0 号记忆卡(共可以用左右键切换 0－9)，但是最后一栏 Status(状态)显示的是“Not Inserted”没有插入。选择“Insert Memory Card”即可插入记忆卡 然后状态就变成“Inserted”了 再按 Esc 退出菜单 点击 START 开始玩吧～有问题请举手问哦～(图8)



——为什么不能即时存盘 / 录制视频啊？

据星云大师说 由于 NG CD 中的内存是动态分配的 所以目前还不能实现即时存盘 只有使用游戏本身的存盘方法 当然录像功能也实现不了



——读盘的时候好慢啊，怎么能快一点？

呃 NG CD 模拟器的 个重要特点就是连读盘时间都完美模拟了……(什么理论啊 如果真的时间很紧的话 可以按下 Scroll Lock 键进入加速模式 不过如果机子太差的话 可是没有什么用处的哦 图9)



——这个 DISC I/O ERROR 是什么东西啊？为什么我老是遇到，然后就死机了。

应该说这个是 Nebula 目前对 NG CD 的模拟还不完善所致 目前还难以解决 但是对侍魂 RPG 这个游戏 老师可是通关了 N 次也没有发现这个现象哦 大概是 NG CD 模拟器作者都把侍魂 RPG 作为测试的游戏吧 (图11

——侍魂 RPG 那么多人物，那么多章，只有两个进度不够用啊？

前面不是说了可以选择 0－9 号记忆卡吗？先进入记忆卡管理菜单 选择“E ect Memory Card”取下当前的记忆卡 然后移到第 项选择 个新的记忆卡 再用第一项插入就 OK 了

好了 因为这堂课用到的知识基本上都是以前的 所以同学们学起来 定很轻松 现在大家就自由上机吧 老师也忍不住要打打月华剑士去咯～88 我们下次讲座见！

编者注：本期杂志配套光盘 / 杂志相关内容 / 菜鸟乐园相关 / 在家也能玩街机——Neo Geo CD 游戏模拟 / 目录中已收录《KOF96 珍藏资料集》和《真说侍魂 武士道烈传》两款游戏 请使用 WinRAR 3.0 或以上版本解压缩到硬盘任意目录 使用光盘 / 菜鸟乐园相关 / 模拟界的先锋——Nebula 星云大师 / 目录中的 Nebula v2.23 中文典藏版按照文章进行模拟。

■模拟天下／紫菜

模拟界的先锋 Nebula星云大师

当当当～同学们，我紫菜老师又回来了。在这里呢，先和大家道个歉，上期讲座因为本人的疏忽，不小心把两节课的顺序弄反了，实际应该是 Callus 在前，NeoGeo Pocket 在后，不过我想同学们都这么聪明，应该能够领悟得到吧，哈哈哈。 台下开始窃窃私语：什么老师啊，这么不负责任，要他退钱！

Nebula 简介……………………

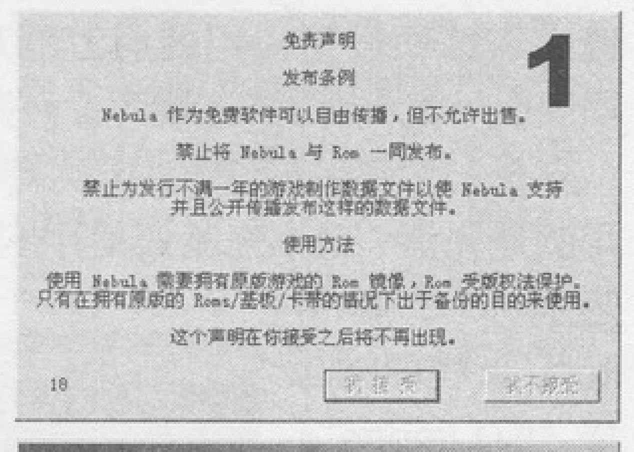
好了，同学们安静一下啊。上期讲座结束后呢 有同学向我反应说介绍的模拟器太古老了 现在新游戏很多 那些古董根本派不上用场。其实呢 模拟器不一定是越新越好的 比如说有个叫 NeoRAGEx 的模拟器 虽然已经停止开发好几年了 但是对新 ROM 的支持却毫不逊色，MVS 上的新作几乎都能玩。不过既然同学们要求了 我就来说说现在最当红的街机模拟器吧 那就是——（某同学插嘴 MAME！）NONONO 虽然 MAME 是个很强大的模拟器 能够模拟上千种游戏 但是这个模拟器更多的意义是在怀念老游戏，而非支持新游戏，加上对配置要求比较高 所以除非是不得已的情况下我们一般是不用它 Di。

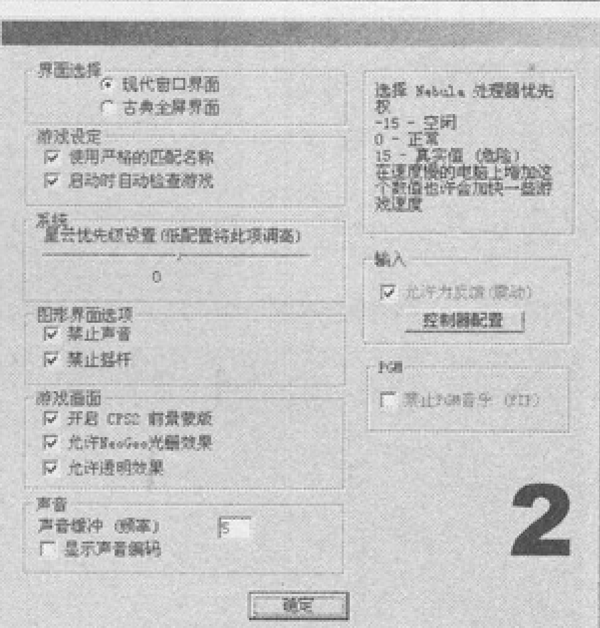
说回正题，这次我们要介绍的模拟器就是——Nebula 俗称星云。说起 Nebula 的作者 ElSemi 这个西班牙人本事可真不小。ElSemi 之前做过 DC 模拟器，虽然没有公开发布 但是据说 2D 效果近乎完美。而在前两年 KOF99 和 KOF2000 的模拟热潮中 Nebula 又脱颖而出，成为当时最先支持的模拟器 从此一炮打响，与神秘人士 Mr.K 制作的 WinKawaks 并列年度最受欢迎模拟器大奖（谁评的？天知道～）。后来因为一些琐事 WinKawaks 的更新逐渐停止 可失去了竞争对手的 Nebula 并没有固步自封 ElSemi 开始向 Model2 基板发起挑战 这个板子上可是有死或生、死亡之屋、VR 战士等让人流口水的大作啊。而在国人最爱的 IGS 游戏模拟上 甚至连 MAME 小组都要向 ElSemi 看齐，到现在 MAME 对西游释厄传、三国战记的模拟度也没有星云高，称 ElSemi 为星云大师真是当之无愧啊。

说完了下蛋的鸡，我们现在就来看看这个蛋到底有多好呢？Nebula 目前支持了 CPS1/CPS2/NEOGEO/PGM/KONAMI 等五个系统 并且具有多项特色功能 如模拟器启动界面就有经典全屏模式（仿照 NeoRAGEx）和新式窗口模式两种，支持自己写 RomData，方便加入新的以及修改过的游戏·支持很强大的宏功能（一键出招） 可以为每个人物定制一套出招，而且可以在屏幕上显示图形提示；有多种优化设置，如果你的机子越高级，效果就越玄，甚至可以拥有像街机一样的效果 至于什么效果，请听老师下面的详细说明咯～

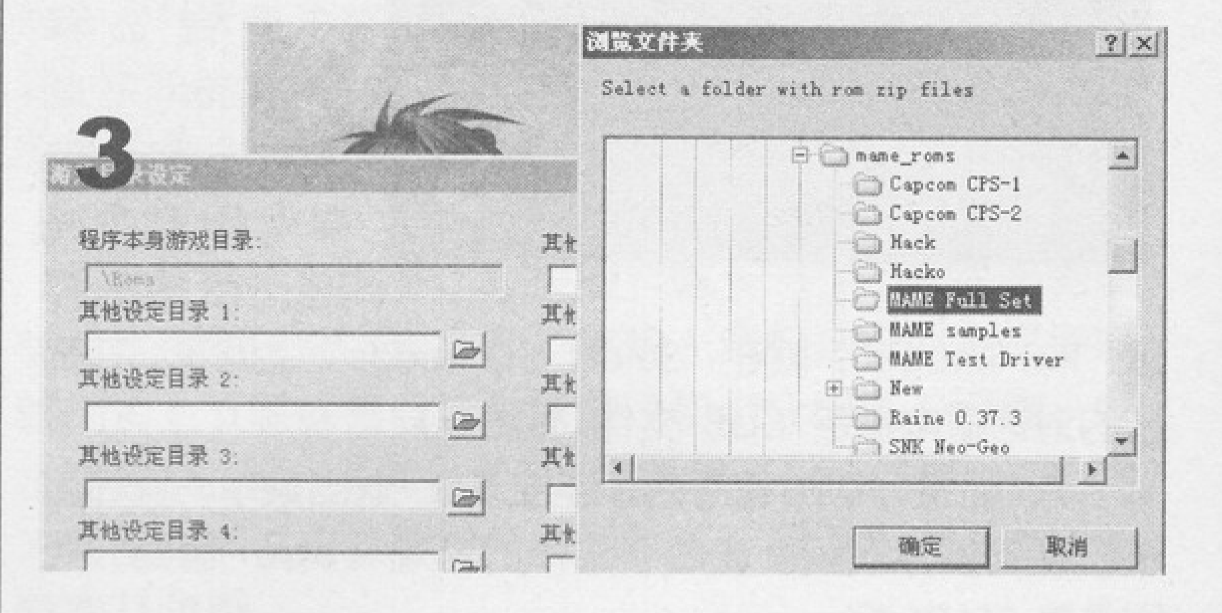
开始游戏……………………

同学们都等不及了吧，那请跟着我打开星云的主程序，我们这次使用的是 Nebula v2.23 中文经典版 由哥们和星星制作 最适合国人使用。双击运行 NebulaCN.exe 怎么弹出来一个对话框啊？如果是第一次运行呢，就会有这个框框，里面写的都是些版权声明，耐心等到倒计时结束就可以了 同学应该不会去点“我不接受”吧？下面又到了一个对话框 这里似乎有不少东西要设啊，同学们请按照图片设置，然后点“确定”就可以进入主界面了。怎么，有同学嫌麻烦了？不要急嘛，其实这两个对话框只有第一次运行星云的时候才会出现 以后是不会再出现的哦。如果还要再设置的话 可以选择“文件>选项配置”。（图1 2）





我们先来复习一下上节课的内容，打开一个模拟器，第一件要做的事情是什么呢？对了，就是设置游戏路径，选择“文件>目录设置”，Nebula 可以最多支持 10 个游戏目录哦，充分满足了 Rom 分类收集狂的要求。（图3）



目录设置好以后，就是打开游戏了（“文件>载入游戏”） 哎呀 这次的界面可比 Callus 复杂多了啊，同学们请注意看好

先点上“所有的游戏”这项，再看左边这块区域就是显示了所有的游戏列表，绿色表示可用，黄色是有错误 红色则是完全缺失。如果只想看见可用的游戏，那就点“拥有的游戏”，这样列表中就只剩下绿色的游戏了。如果你的游戏太多玩不过来的话 看到右边的“添加到收藏夹”按钮了吗？选择好想加入的游戏（可以按住 Ctrl 或 Shift 多选）后按一下这个，再点“收藏的游戏”就可以筛选出自己喜爱的游戏了 等玩腻了以后再按“从收藏夹移除”来去掉就可以咯。

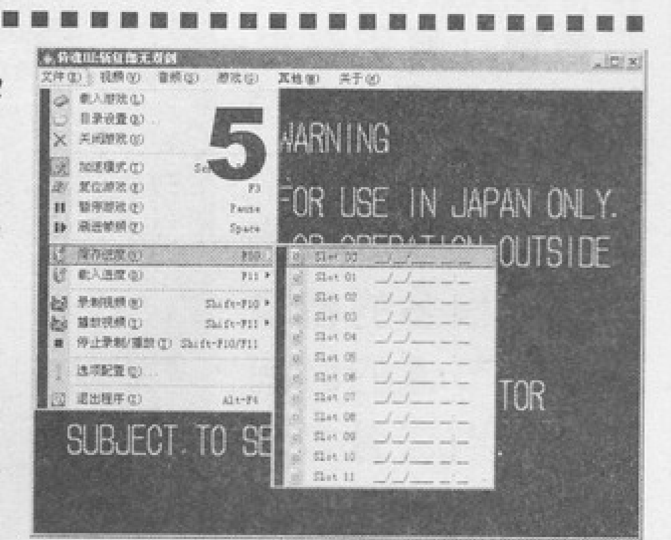
如果加入了一些新游戏，那么就要按“重新扫描游戏”来显示新的游戏列表。可是我的 Rom 有好几百个找起来好麻烦啊！Nebula 当然考虑到了这点，那六个多

选框就是为了方便玩家寻找游戏而设计的 可以按照不同机种进行自由组合。找到要运行的游戏后 就双击名字开始玩吧。(图4)

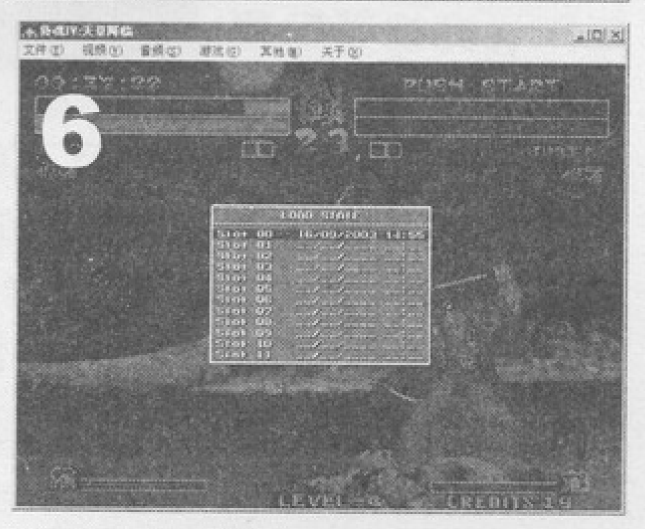


基本功能

通过上节课的学习，不少同学应该都能学着使用一个新模拟器了吧？先启动一个游戏然后来看看这些熟悉的功能在 Nebula 中又是哪些快捷键（选项都在“文件”菜单下）（图5）

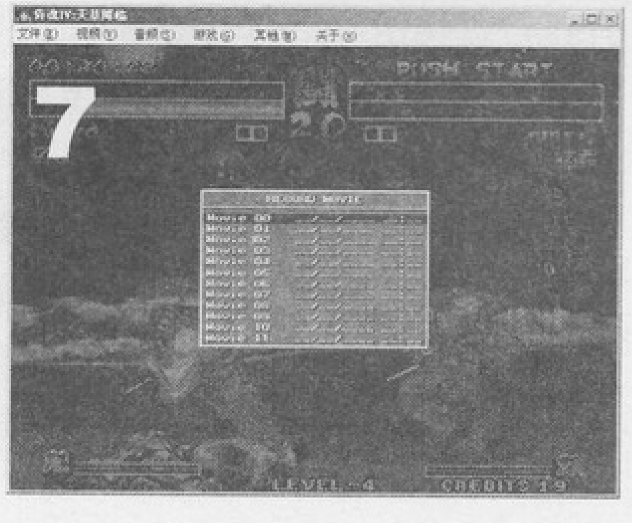


保存进度 / 读取进度. 在游戏中按 F10 选择保存进度 F11 读取进度 共有 12 个位置可以选择。(图6)



暂停游戏 游戏中按 Pause 键可以直接暂停。

复位游戏 / 关闭游戏 按 F3 复位游戏，关闭游戏就只能到“文件”菜单下选择了。



录制视频 / 播放视频 星云也支持录像文件的录制 不过稳定性要比上期介绍的 Callus 差了些。游戏中按 Shift+F10 开始录制 / 停止录制 Shift+F11 开始播放 / 停止播放 同样有 12 个位置可以选择。(图7)

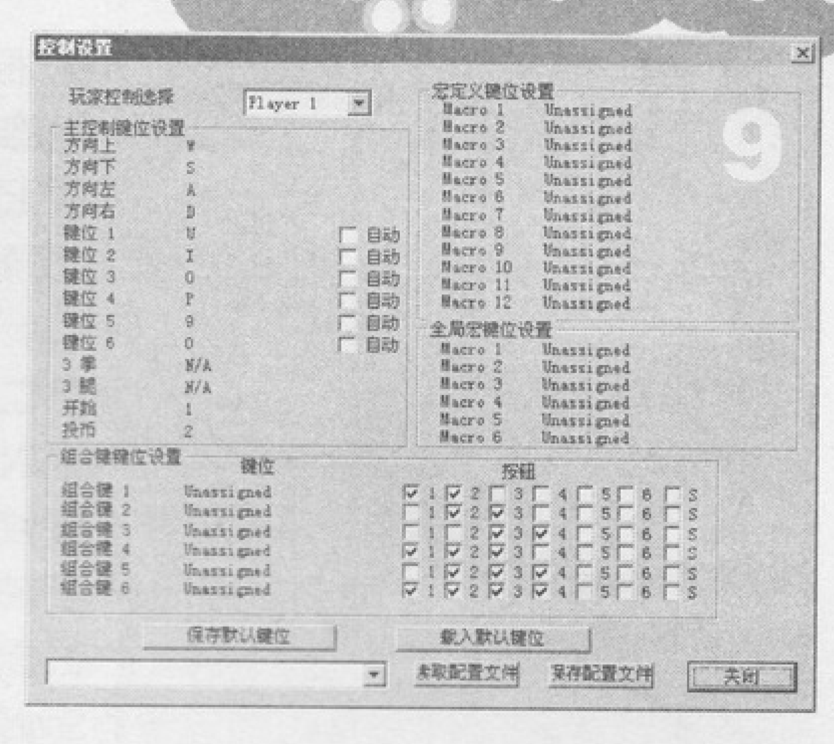
按键设置

基本操作都会了吧？下面我们就开始设置按键。这位同学要问了 按键不是设置起来很简单吗？干吗还特地拿出来讲啊？话可不能这么说 Nebula 之所以强大更多的是体现在细节的处理上 即便是一个按键设置，也有很多学问 不相信我们就来试试看。

载入 个游戏后 选择“游戏>控制设置>玩家①设置”进入控制器设置界面（图8） 怎么样 比 Callus 复杂多了吧 Nebula 可以支持一个游戏一个按键配置 也可以自己制作 N 类按键配置。

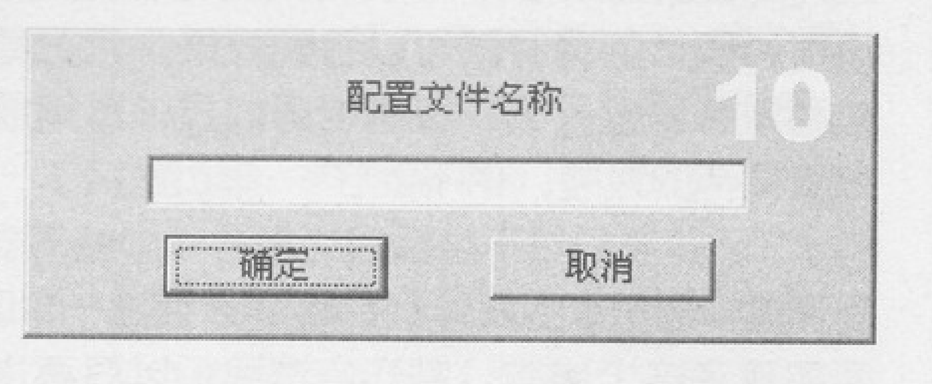


请看图片 一般情况下我们只要设置“主控制键位设置”里面的相应键位就可以正常游戏了 设置方法是在要替换的字符上点击鼠标左键 然后按下想使用的键，会看到按键已经被替换了。(图9)



当然键位设置还有很多方便的功能 比如“组合键键位设定”就可以钩选自己想用到的按键组合（比如 KOF 里的紧急回避就是 1+2 侍魂 4 的暴气就是 1+2+3+4)，然后像普通设置一样指定按键。什么？按键组合还不够想要一键 N 招？太贪心了吧 ·看到右边两个宏键位的设置框了吗？如果你拥有宏文件的话 在这里设置一下就可以到游戏里面去威风了。没有？那也没办法啦 只有等以后的讲座中老师再慢慢教大家了 不过可以到网上去找找看 如果下载的话，放到 MACROS 目录内 运行游戏后读取就可以了。

上面做了这么多改动，要是一个一个再设置多麻烦啊 按下“保存默认键位” 这样所有没有配置过的游戏都会变成这种按键分配。如果你根据不同游戏设置了好几种键位设置 那么请按下“保存配置文件” 根据提示输入好记的文件名称（图10） 下次只要从左下的下拉菜单里选择需要的配置文件 再“读取配置文件”就能够恢复想要的配置了。

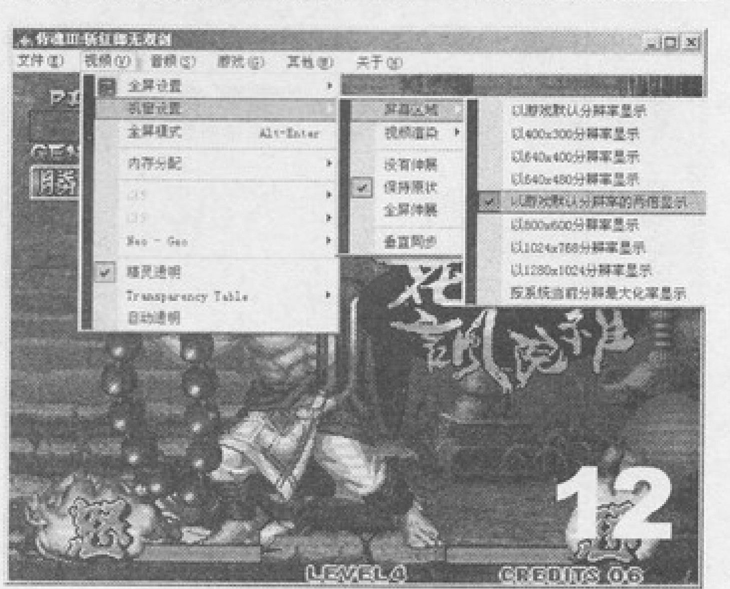


视频优化

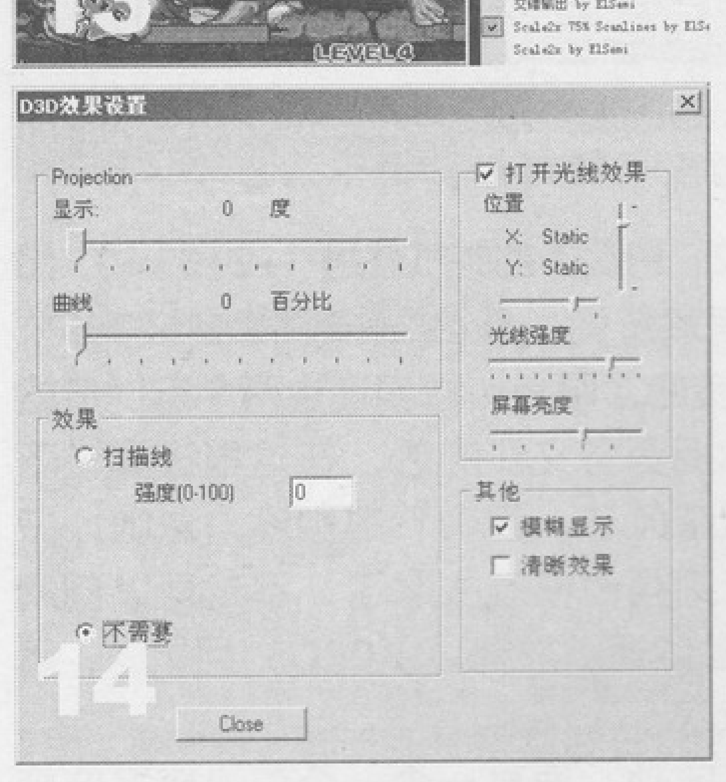
Nebula 另一个优点就是丰富的视频配置插件以及各种优化效果选择 保证各层次玩家的需求 因此选择合适的插件也是很重要的 点。老师教 下大概步骤 同学们可以自己试试看。



1、首先进入“视频>视窗设置” 般钩选“保持原状” 机子好的同学可以钩上“垂直同步以提高模拟度。(图11)



2、接下来要设置分辨率了 进入“视频>视窗设置>屏幕区域” 老师经常用的就是“以游戏默认分辨率的两倍表示” 这样可以

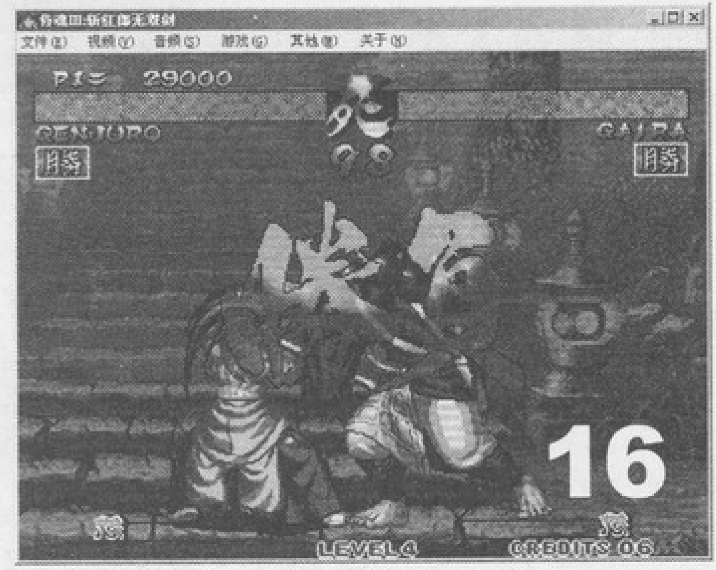



保证画面比例和原始的分辨率最接近看起来也最舒服。(图12)

3、第二步就是见仁见智的一步了，进入“视频>视窗设置>视频渲染” 这么多效果 一个一个试试看吧。“Scale2x 75% Scanlines by Elsemi”是比较接近街机的画面效果 不过机子不够劲的同学还是用用普通的扫描线或者默认模式吧 毕竟运行速度是第一位的 画面至是其次。(图13)

4、在上一步里同学们有没有注意到这个插件 “Directx3D 球面效果渲染 by Elsemi”。这个插件可是一个很有趣的东西哦，它真正模拟了街机的球面显示效果。最初这个特效是 FBA 小组开发的 Elsem 则借用到了 Nebula 上 而且效果更好！选择“设置渲染插件” 弹出的对话框里有很详细的属性设置，调节的同时就可以看到效果 自己动手看看自己最喜欢哪种程度吧，可惜老师的显卡是集成的 对这个效果支持的很差 用不上了……(图14)

5、同学们想不想看看如果游戏中的气功、火焰什么都变成半透明状的效果? Nebula 通过一个叫透明表的东西实现了这个功能 制作方法我们以后再讲 现在先来看看怎么用。载入侍魂3 钩上“视频>精灵透明” 然后在“视频>Transparency Table”的扩展菜单里可以看到赛特制作的侍魂3的透明表 选中后回到游戏 你会发现游戏的文字、气功等等都有了半透明效果，是不是很玄啊?(图15、16)

恩，Nebula 是个功能很多的模拟器，一节课的时间还讲不到它强大功能的1/3，看看 才刚刚说完视频配置到下课时间了。不过不要紧 我们下节课以及下次讲座都会更深入研究它的其他功能 比如制作透明表啦、抓图做 G F 啦，同学们到时候可一定要仔细听啊 学会了 Nebu a 可以说大部分模拟器的使用你就都已经掌握了。

附：为了满足同学们课后的学习 光盘内附录了个 FLASH 教程 由 http://www.emuschool.com 制作 动态介绍了 Nebula 的一些基本功能 虽然版本不同但主要方法是一样的，同学们可以学着做做哦。

编者注：本期杂志配套光盘 /杂志相关内容/菜鸟乐园相关/模拟界的先锋——Nebula 星云大师/ 目录中已收录 Nebula v2.23 中文典藏版，内置了侍魂 1－4 代游戏，此外还有精彩的 Nebula 配置教程附送。

■模拟天下/Silen

天下日语教学 Part.1

我们只为了游戏!

“欢迎大家来到好麻烦的实用日语讲习所！……”

话音刚落——

“唉~他还真是麻烦耶~”学生甲。

“哪个?”电光一闪，一粒粉笔已经打中那个倒霉蛋的脸，大家纷纷回头去看 原来是道不明同学。

此举引 起场下 片骚动。

“那个~老师可以开始上课了~~”就在这个尴尬的时候说不清同学出来打圆场。

“嗯 ··好，果然是说不清乖~那么我们就开始上课了！”

“今天要讲的是日语中最最基本的——片假名·· ”

“老师~”说不清同学举起手。

“有问题吗?”

“老师 那个‘片虾米’可以吃吗?”话音刚落便被一粒粉笔打中……

好麻烦(以下简称烦)继续道·

“那个是片假名 不是什么虾米 记好了 日语中的片假名重要性不亚于汉语中的拼音 学会了就可以读很多日语了~”

“哦~那么厉害~~”众人。

“不错 现在我们就来认识几个片假名——”

“第一个， ロ’ ·”话音末落 ——

“老师！这个我知道！是口~~”说不清刚活过来了 但随即又被一粒粉笔击中·

“一边呆着！插什么嘴? 这不是什么口是ロ 读[ro](请用罗马音规则读)”

“[ro]——”众人。

“好　再教一个　ナ[na]　以及　ル[ru]还有一个‘ド[do]。大家连起来读读看？要快～”

“ロナルド”众人。

“怎么这听着像　·”道不明说道。

“没错　这就是世界杯最佳射手得主——　罗纳耳朵　！道不明果然聪明！”。

“噢——”台下　片掌声。

“可是光会念人名有什么用？”说不清又活过来了。

烦还没开口　说不清就大叫“啊～我道歉　我道歉～～”

“　”

说不清摸摸自己的脸　“我还活着吗？”

烦　“这次你问的好～”。

“呵呵　过奖过奖～～”

“嗯　学会片假名不仅看一些日语中非日本人的名字也可以用来辨认一些日语中的外来语　但前提是要对英文有点了解。”

“英文？倒～～”众人　不过“那个人”除外

“没错！那个人就是我——道不明！”

“你靠边站啦，干什么抢我镜头？”烦和道不明差点打起来。

“算了算了～我们继续上课！”

“为了说明怎么用片假名识别外来字我们还要再学几个。”

“ア a]　ン/n/　ブ[bu　レ[re]　ラ[ra]　大家连起来读读看～”（注意　所有片假名和ン都要连读。ア和　连读就成了[an]）

“an～bu～re～ra～”

“大家有没有想到什么？”

“是雨伞吧？”道不明。

“没错　这个就是《生化危机》里著名的伞公司了（UMBRALLA）”

“怎么样　还简单吧　那么我们再来学几个。”

“首先是ア[a]　ム[mu]　ロ[ro]。怎么样　这个很经典吧？”——

“没错那就是机战大人气主角——阿姆罗了～～”（台下鸦雀无声　）

汗～（-_-b）

“也是也是阿姆罗都什么年代的人了～呵呵呵（傻笑）”

“不管他　我们再看。”

“プ[pu]　レ[re]　イ[yi]　很好理解吧，就是 PLAY 啦～～”

“老师～～”终于有人发问了

“什么事？”

“哈哈！终于被我发现你的错误了！”道不明很是得意。

“啊～？”

“哼哼哼　你少装糊涂了！你看第一个字应该念[bu]而不是[pu]吧！哈哈哈　你终于有把柄在我手里了～快　赶快放学　不然去联合国告你误导青少年！”

又汗　这都什么学生啊～

“嗯　··那个我正准备说明　其实两个字是不同的那么我们就来比较看看　”

プ　ブ

这回看清了吧。一个右上是原点　一个则是两点　另外还有一个“フ”他是以上两个的原形念[hu]　大家一定要注意区分这几个字　那么用フ[hu]组词看看　嗯嗯　暂时还没有想到～哈哈！（台下倒了一片）

好了废话少说我们还是抓紧时间在多学几个吧～

来几个常见的

レ[le]ベ[be]ル[lu]　LEVEL 等级（英语的/v/到了日语就变[b]了　日本人英语口语都很差也是这个原因了）

パ[pa]－ツ[cu]《机战》里的“强化パーツ”（“－”这个符号的意思是拖长音　不用太长意思到了就好了）不用介绍了吧。

这里要特别注意“ツ”和“ッ”是有区别的　具体就是一个大一个小　大的念[cu]　小的是作为停顿符号用的。

例如ブッル（只是比喻　没有这个词）念的时候就要在ブ和ル之间停一拍。

セ[se]－ブ[bu]　就是 SAVE（存档）了

シ[si]ス[su]テ[te]ム[mu]　即 SYSTEM（系统）

タ[ta]－ン/n/　TURN（回合）

テ[te]ス[si]ト[to] TEST（测试的意思　这里注意区分ト[to]和ド[do]）

好啦　片假名已经讲了差不多1/4 了　下期我们将结合某著名游戏的菜单选项来继续讲解片假名。

后记　以上　鄙人S　en 写于去年8月底　乃一时兴起之作　有点胡闹　望一本正经型读者见谅（当时网名好麻烦，注册时觉得太麻烦故起此名）。下期日语讲座将由本站首席翻译阿雷担当　敬请期待。

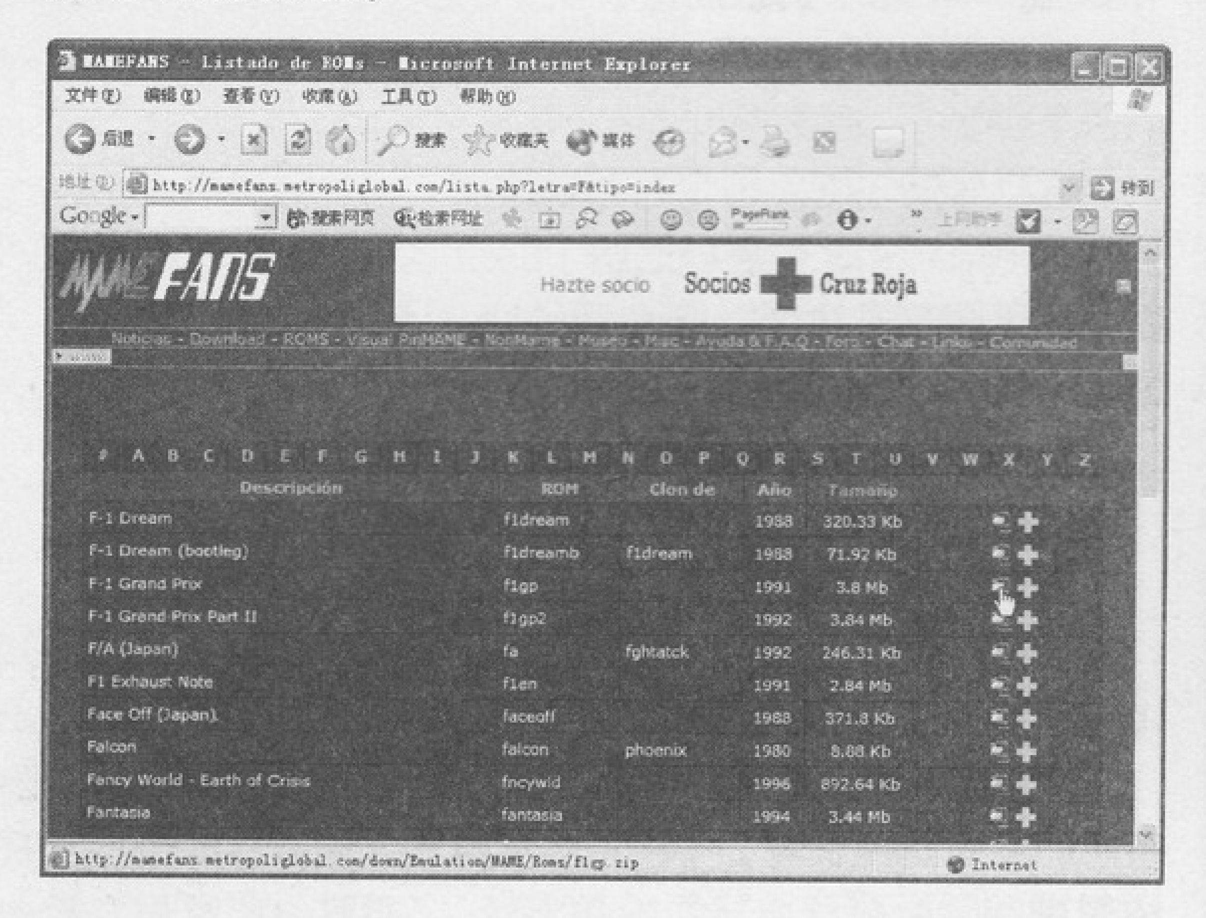
MAME 0.74 发布

MAME 竟然又出了新版，这样算来，差不多一个月的时间里，MAME 竟然出了3个新版。而且这次距上次仅有11天的时间。更奇怪的是MAME 这次来了个大清洗，清除了大概是所有的2001/2002年的游戏，这其中包括 kof2001, sengoku3, snowbro3, vasara2, vasara2a, 等等……另外，所有因为非技术原因没被打开的测试驱动也全部被请出了 MAME 代码中（包括所有 NEOGEO 的测试驱动）。如此短的时间，如此有针对性的举措，不由得让人担心 MAME 是受到了来自“某方”的压力啊～两年规则忽然增加了一年，这个MAME 没有副标题，我看就叫“accident”好了:P

■模拟天下/Diablo_Hu

MAME ROM 不用愁
——MAMEFANS 下载全攻略

MAMEFANS，一个很全 MAME ROM 的下载站点，其网址为 http://www mamefans.net，语言为西班牙文和英文，西班牙文页面有新闻更新，而英文页面则没有。MAMEFANS 的下载需要注册，但下载没有任何限制。



注册新用户方法：

1、进入 ROMS 页面，任意选择一个 ROM，可以发现右方的最后一栏中有一个典型的 WinZip 图标和一个灰色的加号，而我们则点那个 WinZip 图标；

2、在弹出的页面中，点击右栏的“New User”；

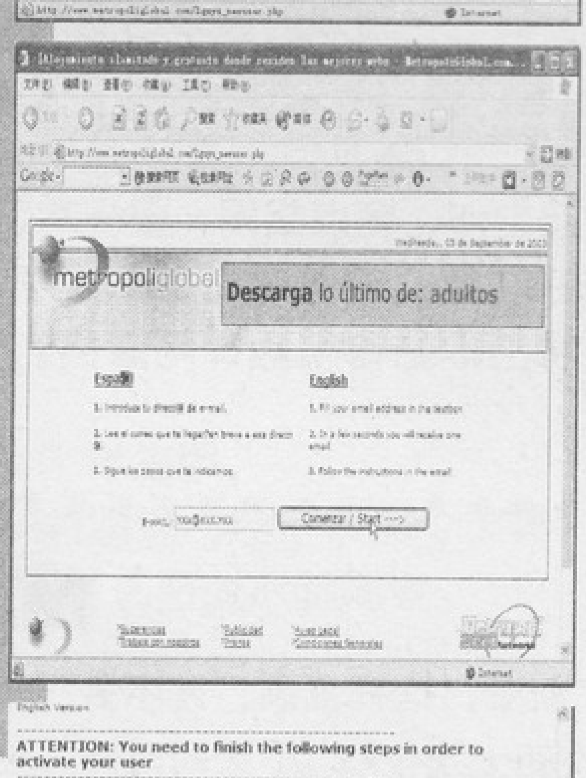
3、在“E-MAIL:”后面的框子里填入你的 E-MAIL 地址，然后点击“Comenzer / Start ---->”；

4、现在要做的事就是等待，等到你的邮箱中出现一封叫做“Activaci de usuario – www.metropoliglobal.com”的邮件；

5、打开它，你会发现一个“http://www.metropoliglobal.com/lgsys_activate.php?&email=xxx@xxx.xxx&act=xxxxxxx”的连接。好，点上去；

6、点击“continuar”；

7、现在要填写的是注册信息；



必要信息：

Usuario [User] —— 用户名，在 MAMEFANS 下载时会用到；

Tu e-mail [Your e-mail] —— E-MAIL 地址，建议不要改，

Clave [Password] —— 密码，一定要记住哦；

Repetir Clave [Repeat Password] —— 再把密码写一遍；

非必要信息：

Nombre [Firstname] —— 名；

Apellidos [Surname] —— 姓；

Sexo [Sex] —— 性别，Chico – [Male](男)，Chica – [Female](女)；

Fecha Nacimiento [BirthDate] —— 生日；

Pais [Country] —— 所在国家；

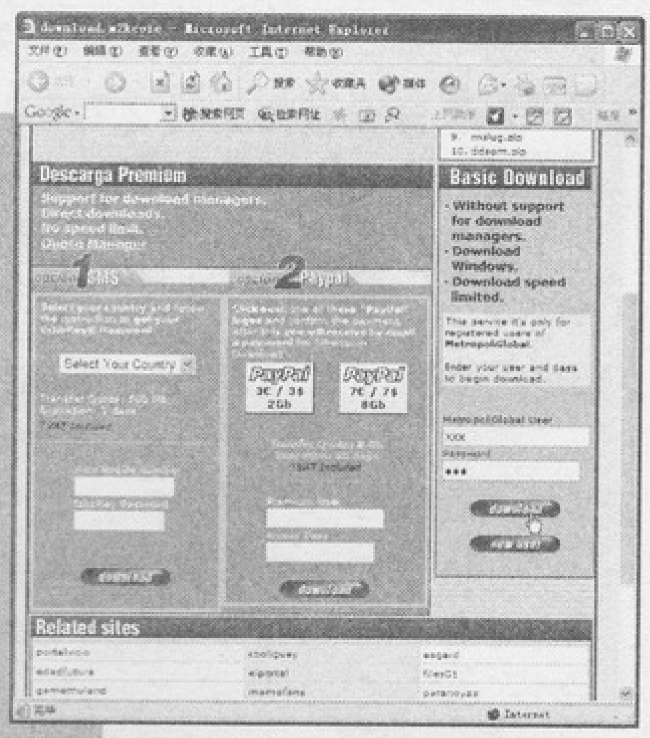
Ocupaci [Occupation] —— 职业

Selecciona tus eas de interes [Select your favorite areas] —— 爱好(选择后，metropoliglobal.com 会发来邮件，建议不选)；

确认无误后，点击“guardar”继续；如果需要重新填写，点击“cencelar”。

8、所有信息都通过后，会出现“Enhorabuena !!! / Congratulation !!”。**那恭喜你，注册成功了！**

ROM 下载方法：

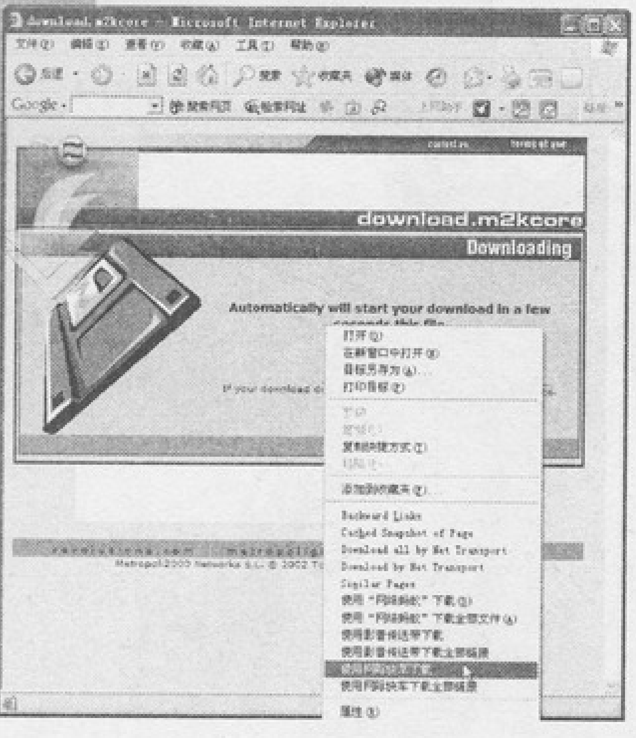


1、找到你要下载的文件（可以使用网站自带的搜索引擎），然后按那个 WinZip 图标；

2、在弹出的页面中，填写右栏的“MetropoliGlobal User（用户名）”和“Password（密码）”，然后按下下方的“download”；

3、如果你的浏览器支持或开启了自动转向功能，那么在这个新页面中就会自动弹出下载框，反之则需要点击那个红色的“here”；

4、要实现多线程下载，那么在这个新页面中点击“停止”按钮或自动出现下载提示后取消下载，然后右键单击那个红色的“here”，之后就不用我说了吧，不要太贪哦！:)



MAMEinfo、MAMEhistory：

在 MAMEFANS 上也有 MAMEinfo、MAMEhistory，它就在每个游戏名称后面的灰色的加号中，点进去就看到了。

永远的任天堂 Part.1

1、Game&Watch 篇

20 世纪七十年代初 以经营纸牌为主业的任天堂公司（Nintendo）日渐衰落 继承祖业的山内溥毅然对企业进行了一系列划时代的变革· 辞退了大部分亲族及老臣 并决心进军电视游戏业。1980 年推出的便携式游戏机 Game&Watch 获得了巨大的成功 这更加坚定了山内溥垄断电视游戏业的决心。Game&Watch 作为当时新一代的液晶掌上游戏机 游戏性高、简易上手（当然无法和现在的游戏相提并论） 迅速风靡了全球 嘿嘿 幸运的是笔者当时也拥有 台呦 真是好怀旧。

(1) Gold&Silver

Silver 是任天堂公司发行的第一个 Game&Watch 系列 共 5 款游戏。第二年 Game&Watch 的第二个系列 Go d 随即发行 不过由于和前代机种没有太大的进步、游戏娱乐性也没有太大突破 并不被大家熟悉。

(2) WideScreen&MultiScreen

WideScreen 比之前的 Gold&Silver 系列屏幕宽大、色彩度亮丽、娱乐性强 一经推出便大受欢迎 结果迅速演变成了以后的标准 Game&Watch 机型。1985 年发售的《超级玛莉》其实才算最早的玛莉系列产品。MultiScreen 采用垂直上下画面和水平左右画面为造型 但实际是在机能上并没有任何提高 但是其特殊造型以及游戏性极强的《大金刚》却把她推上了一个时代的顶峰，后来《大金刚》这款游戏被一值延续了下来并不断移植到其他机种上（笔者记得自己在高中时代曾经疯狂的痴迷于 GB 版的《大金刚》相当长的一段时间 后来被老爸臭骂了 顿·· ）。

(3) TableTops&Anorama

八十年代初中期 随着彩色电视的普及 Game&Watch 家族也出现了划时代的产物——TableTops 系列。拥有全彩的液晶画面、强烈震撼的音效 ·这在当时可谓是轰动一时 不过由于当时彩色液晶画面初期水平低下、画面阴暗 再加上体形过大不便携带很快便被人们遗忘了。而 Anorama 系列则不同 虽然机种相同，它是经过镜面反射出游戏画面 不会像 TableTops 系列那样画面效果阴暗 而且尺寸缩小了方便携带 其代表作 《米老鼠》、《大金刚马戏团》，后来它们的续作移植到了 FC 和 MD 上。

(4) Super&CrystalScreen&MicroVs.

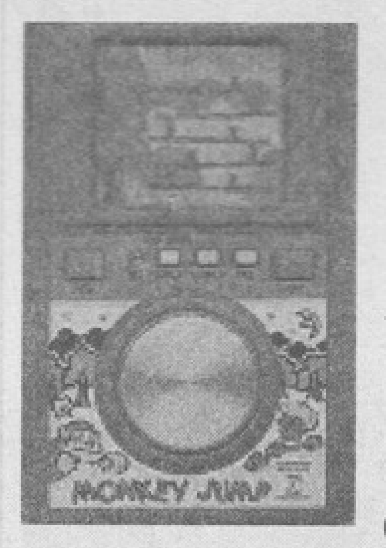
任天堂公司通过与 Taito 公司（街机业老大）的不断合作 长期为其生产街机机台 于是这项技术在 Super 系列产品中得到了应用。超长、宽大的液晶屏幕给人的感觉真的很像街机 可惜发售的游戏太少。任天堂公司可能想采取 些新的创新 于是在 CrystalScreen 系列采用了反射屏幕 结果由于受光线限制太大导致了这批产品成为了 Game&Watch 中的一大败笔。作为 Game&Watch 的末代产品 MicroVs. 自然不能草草收场。它首次采用了手柄技术，实现了掌上游戏机双人对战的梦想 可谓 Game&Watch 产品中最完善、最具创意的 个系列。

同 时期还不断出现了其他的很多掌上游戏机 与 Game&Watch 相比基本大同小意 但其影响性却无法和任天堂公司的 Game&Watch 系列相比。这些掌机机种 CPU 性能较低、图像也相对比较简单 因此模拟起来相当容易 基本上所有游戏都被成功模拟了，可算是最早的、很成熟的第一代模拟器软件产品了。

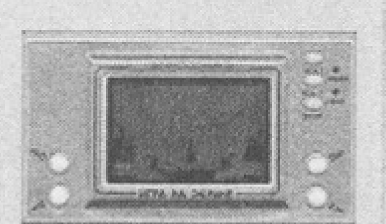
以下是 Game&Watch 系列及其他掌机代表游戏:



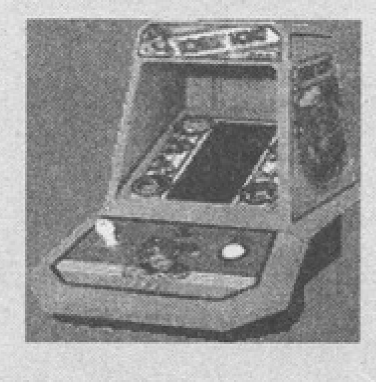
Monkey Jump（猴子跳跃）-（VTech, Electronic Tini-Arcade series）(图 01)



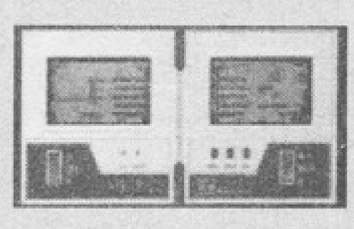
Monkey Jump（猴子跳跃）-（VTech, Arcade Time & Fun series）(图 02)



Oxota/The Hunt（打猎）-（Elektronika）(图 03)



Donkey Kong（大金刚）-（Coleco tabletop）(图 04)

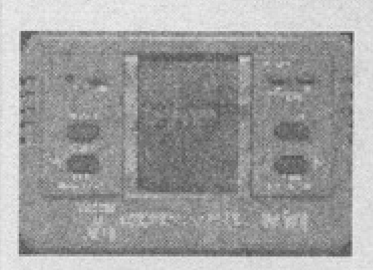


Mario Bros.(超级玛莉）-（任天堂, Multi 屏幕）(图 05)

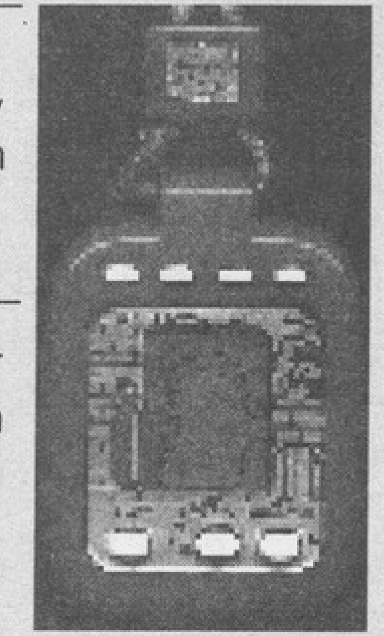
Egg（蛋）-（任天堂, 宽屏幕）(图 06)

Mickey Mouse（米老鼠）-（任天堂, 宽屏幕）(图 07)

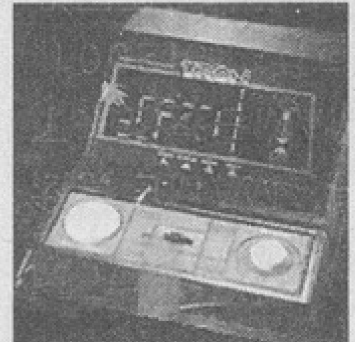
Explorers of Space（宇宙探险家）-（Elektronika）(图 08)



Heath cliff-（VTech, Mini Time & Fun series）(图 09)



Hippo Teeth（河马的牙齿）-（VTech, Tooth-Sporty Time & Fun series）(图 10)



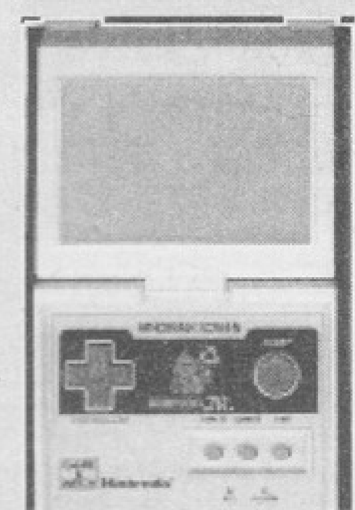
Tron–（Tomy tabletop）（图 11）



Donkey Kong Jr.（小金刚）–（Coleco tabletop）（图 12）



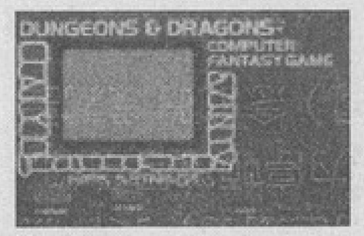
Donkey Kong Jr.（小金刚）–（任天堂，Tabletop）（图 13）

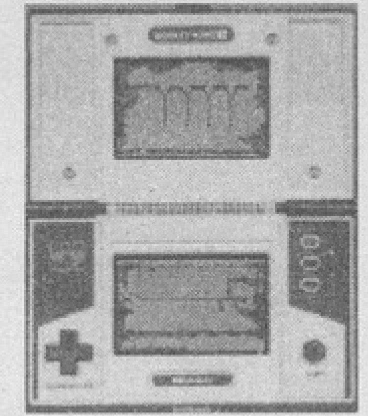


Donkey Kong Jr.（小金刚）–（任天堂，Panorama 屏幕）（图 14）

Dungeons & Dragons（龙与地下城）–（Mattel）（图 15）

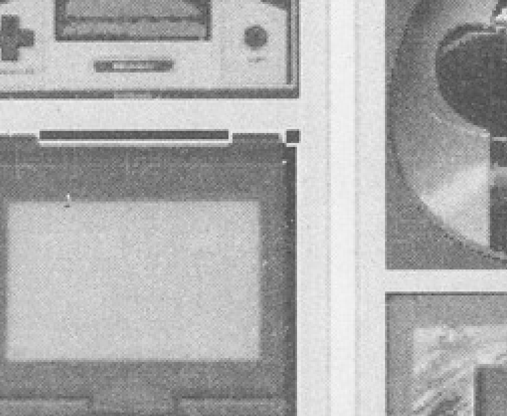
Donkey Kong II（大金刚 2）–（任天堂，Multi 屏幕）（图 16）



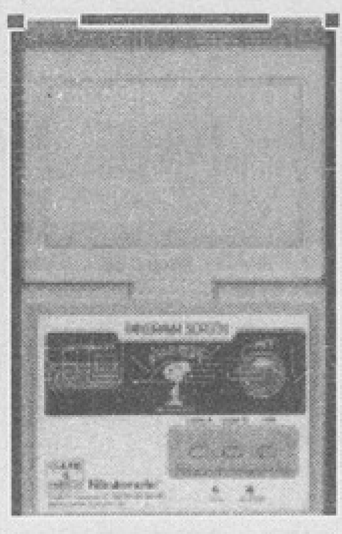


Tom & Jerry Popper（汤姆和杰瑞）–（Gakken）（图 17）

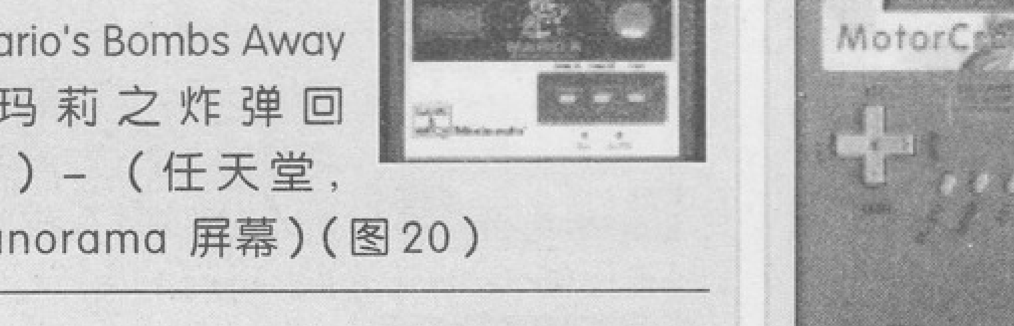
Donkey Angler–（Gakken，LCD Card Game series）（图 18）



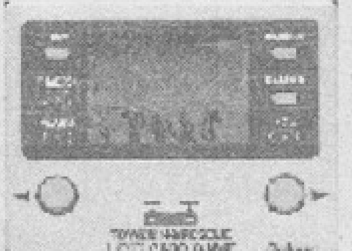
Snoopy（史奴比）–（任天堂，Tabletop）（图 19）



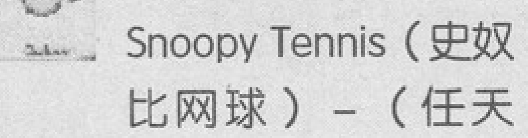
Mario's Bombs Away（玛莉之炸弹回路）–（任天堂，Panorama 屏幕）（图 20）

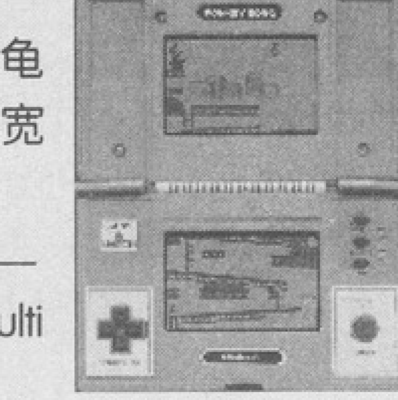


Snoopy（史奴比）–（任天堂，Panorama 屏幕）（图 21）

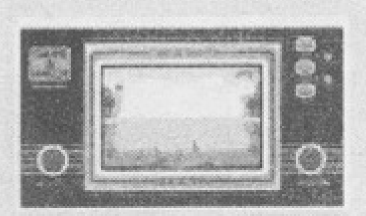


Towering Rescue（城市资源）–（Gakken，LCD Card Game series）（图 22）



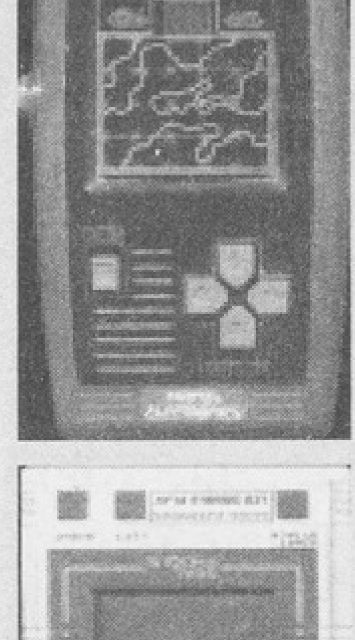


Snoopy Tennis（史奴比网球）–（任天堂，宽屏幕）（图 23）

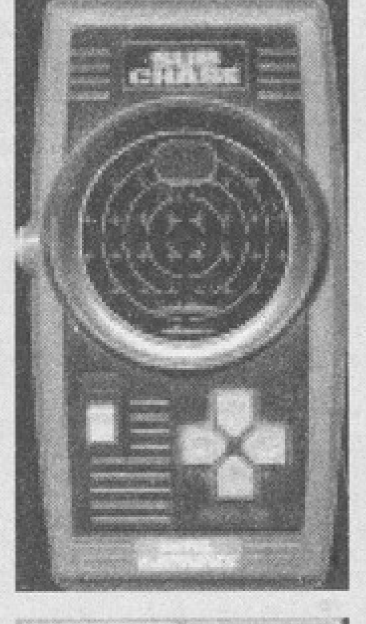


Turtle Bridge（海龟桥）–（任天堂，宽屏幕）（图 24）

Donkey Kong（大金刚）–（任天堂，Multi 屏幕）（图 25）

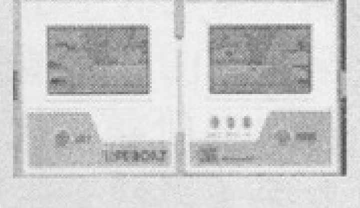


Armor Battle（装甲战役）–（Mattel）（图 26）

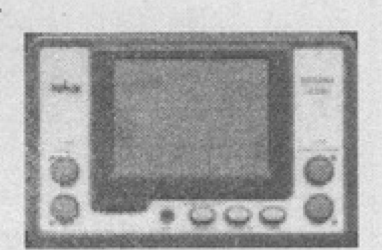


Sub Chase（追击）–（Mattel）（图 27）

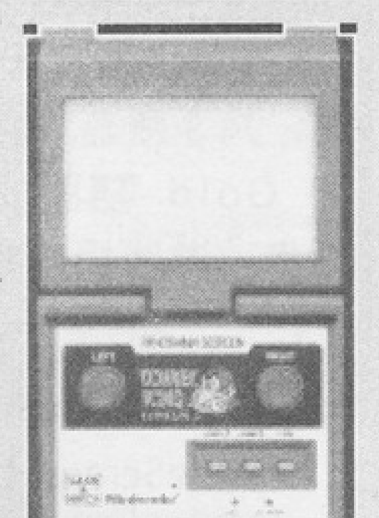
Penguin Land（企鹅陆地）–（Bandai tabletop）（图 28）



Lifeboat（命运之船）–（任天堂，Multi 屏幕）（图 29）

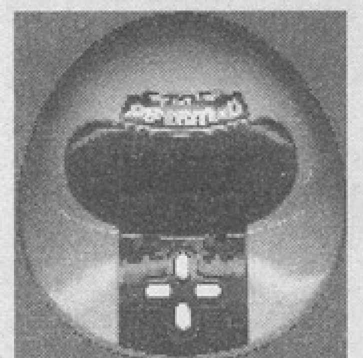


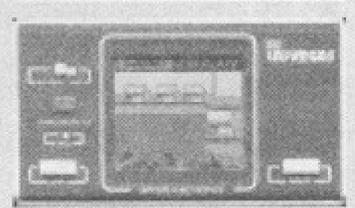
Banana（香蕉）–（VTech，Time & Fun series）（图 30）



Donkey Kong Circus（大金刚马戏团）–（任天堂，Panorama 屏幕）（图 31）

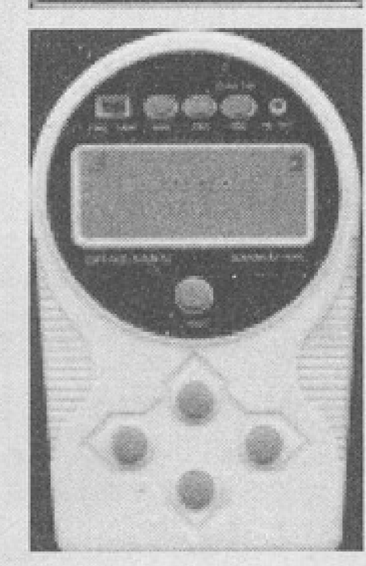
PuckMan（小精灵）–（Tomy tabletop）（图 32）





Las Vegas（拉斯维加斯）–（Bandai）（图 33）





Grab Man（追击逃犯）–（Texet / Inno–hit）（图 34）

Motor Cross（越野摩托）–（厂家不详）（图 35）

另外，这次献上我修改后的一款 Game&Watch 模拟器 + 游戏——章鱼（呵呵～大家怀旧一下吧！）

2、FamilyComputer–FC

1983 年7月15日 任天堂公司推出了新一代的产品8位家用电子游戏机 FamilyComputer 在欧美称 NintendoEnterainmentSystem（即 NES）在国内大都叫红白机。（图 36）任天堂红白机延续了 Game&Watch 系列 M croVs 的手柄技术 操作简便，耐抗性极强。其开发部上村先生说："这是连小孩踩都踩不坏的手柄。"难得的是任天堂公司为了迎合红白机而去开发游戏，为了发挥其最大性能绞尽脑汁开发每一款游戏 可以说将 CPU 的性能发挥到了极限。其卡带容量大多在 16 KBytes 左右，最大容量的《魂斗罗》也不



过1兆 但游戏内容却做得极度精采 例如《魂斗罗》系列、《绿色兵团》、《马戏团》、《忍者龙剑传》系列、《忍者神龟》系列、《坦克》系列等等都是家喻户晓的游戏(图37、38、39 40、41、42) 这是它广受欢迎的最大原因之一。可以说 FC 初期时代基本没有劣质游戏 在看看现在的游戏市场 真叫人心寒 。可惜的是游戏卡带太贵 记得当时哥哥给我买的《魂斗罗》卡带都要 150 元。不过这都不足以影响红白机的市场 红白机在当时以其绚丽的画面以及强劲的游戏遍布世界各地的每 个角落 作为业界的龙头老大她的确当之无愧。

任天堂的红白机创造了 个奇迹 开创了 个时代 影响了整整一代人 真是一个值得怀念的时代。

FamilyComputer-FC 硬件介绍.

CPU 处理器:6502 12MHz 8Bits

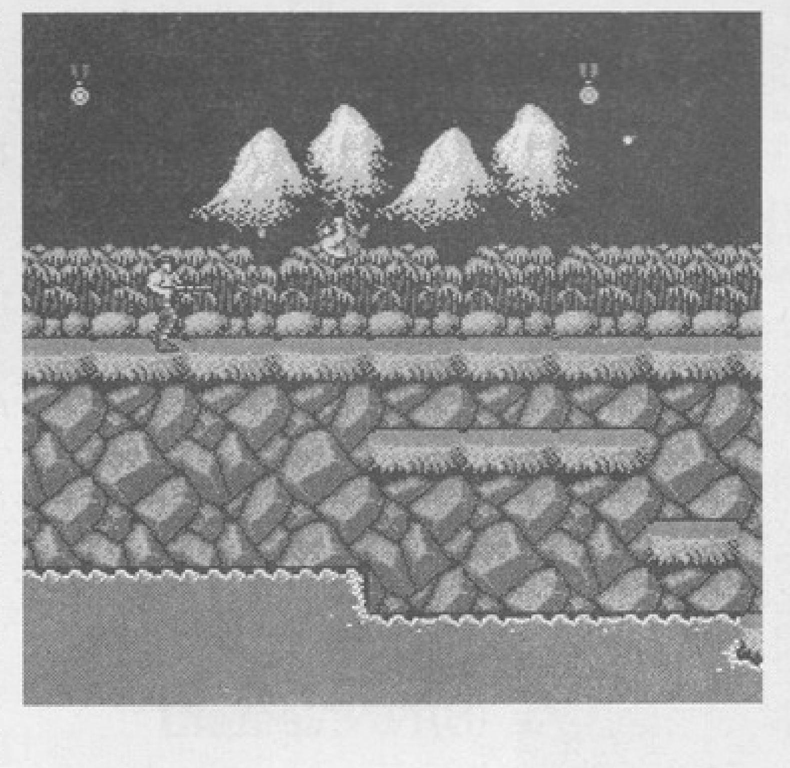
音频处理器:PCM 音源(包括2个矩形波、1个三角波和1个杂音)

主内存容量:8K

画面解析度:256 × 224

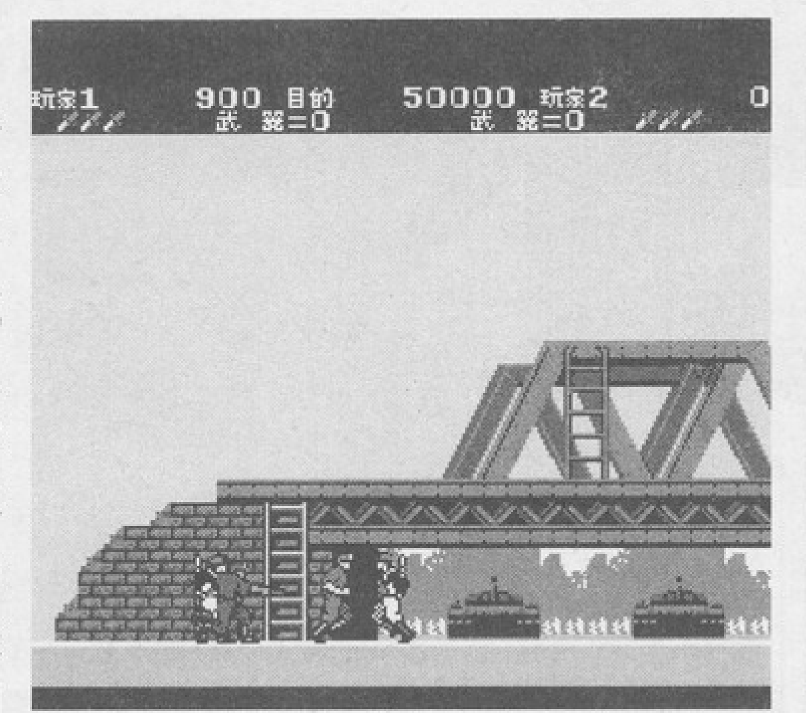
硬件发色数:52 色、同屏 13 色

其他附件:打地鼠摇杆、麻将摇杆、光线枪、键盘、2.8 英寸磁碟机等等

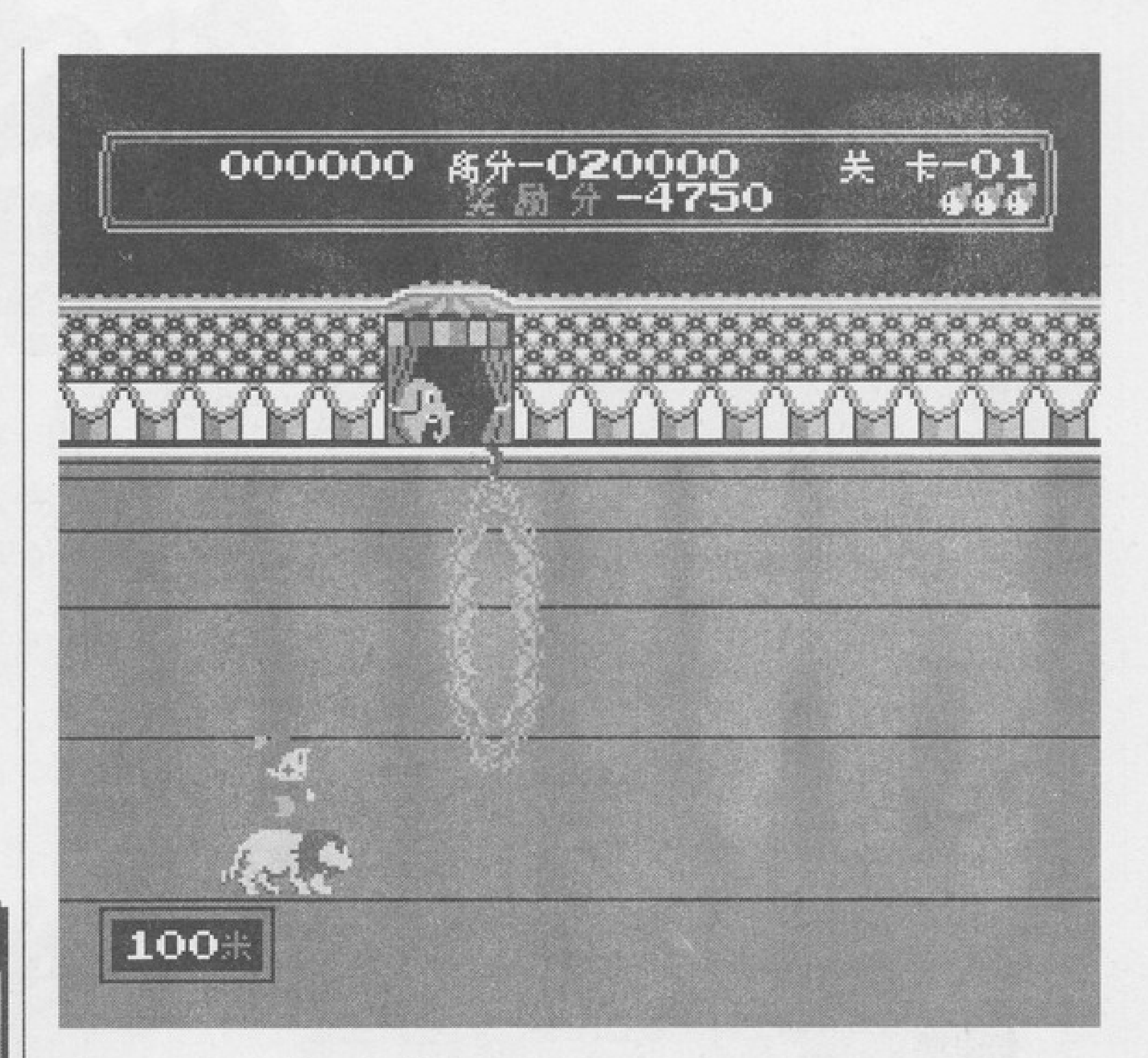


看了她的硬件介绍后有什么感想?6502 的处理器加上专用的图像芯片 画面自然不用说了 音效部分配备了2个矩形波、1个一角波和1个杂音 难怪会产生动听的音乐 当时如果知道这些肯定会吓的张大了嘴巴、难以想象。说到这里自然少不了相关的模拟器了 FC 无法和现今的 X-BOX、PS2、NGC、DC 相比 其模拟性不算很复杂 模拟器方面已经非常完善了 98% 以上的游戏基本都可以完美模拟。下面简单介绍一下早期和主流的 FC/NES 模拟器

(1) NesTicle



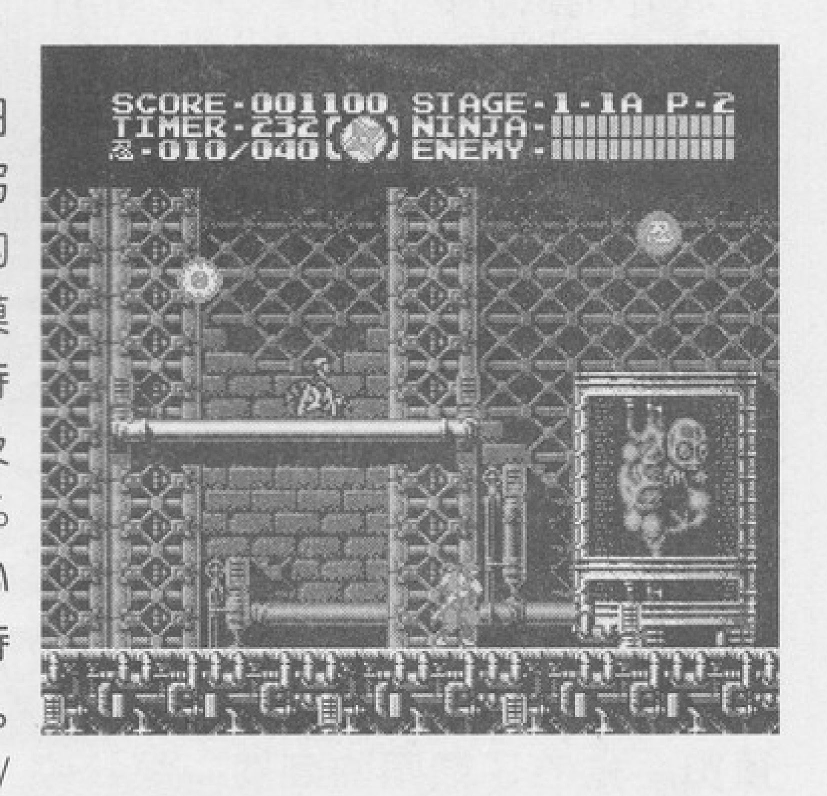
NesT c e 是 Bloodlust Software 制作的一款基于 DOS/Win95 系统下的任天堂8位机模拟器 兼容及稳定性都不错 在8兆内存的机子上即可完美运行 不过现如



今 DOS 时代已经落伍了。

官方站点 http://www.zophar net/NESticle/

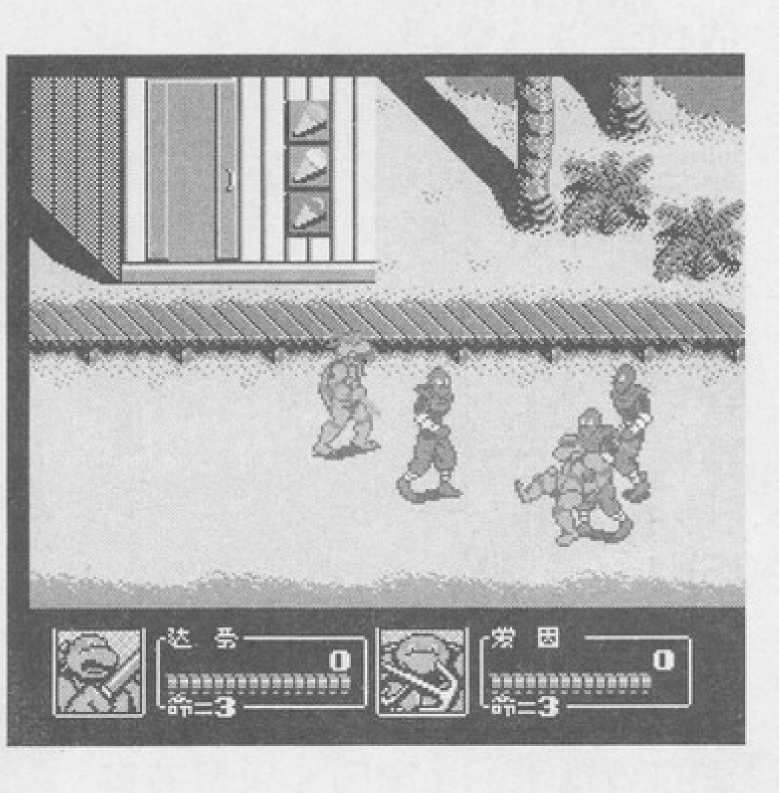
(2) BioNES



BioNES 是日本人近滕周编写的基于 Win95 的任天堂8位机模拟器 支持 DirectX3 0 以及 MMX 技术 100% 汇编的 6502 核心和全声道的支持使得它倍受欢迎。

官方站点:http //www geocities co jp/S iconValley-SanJose/1778/BioNES02J html

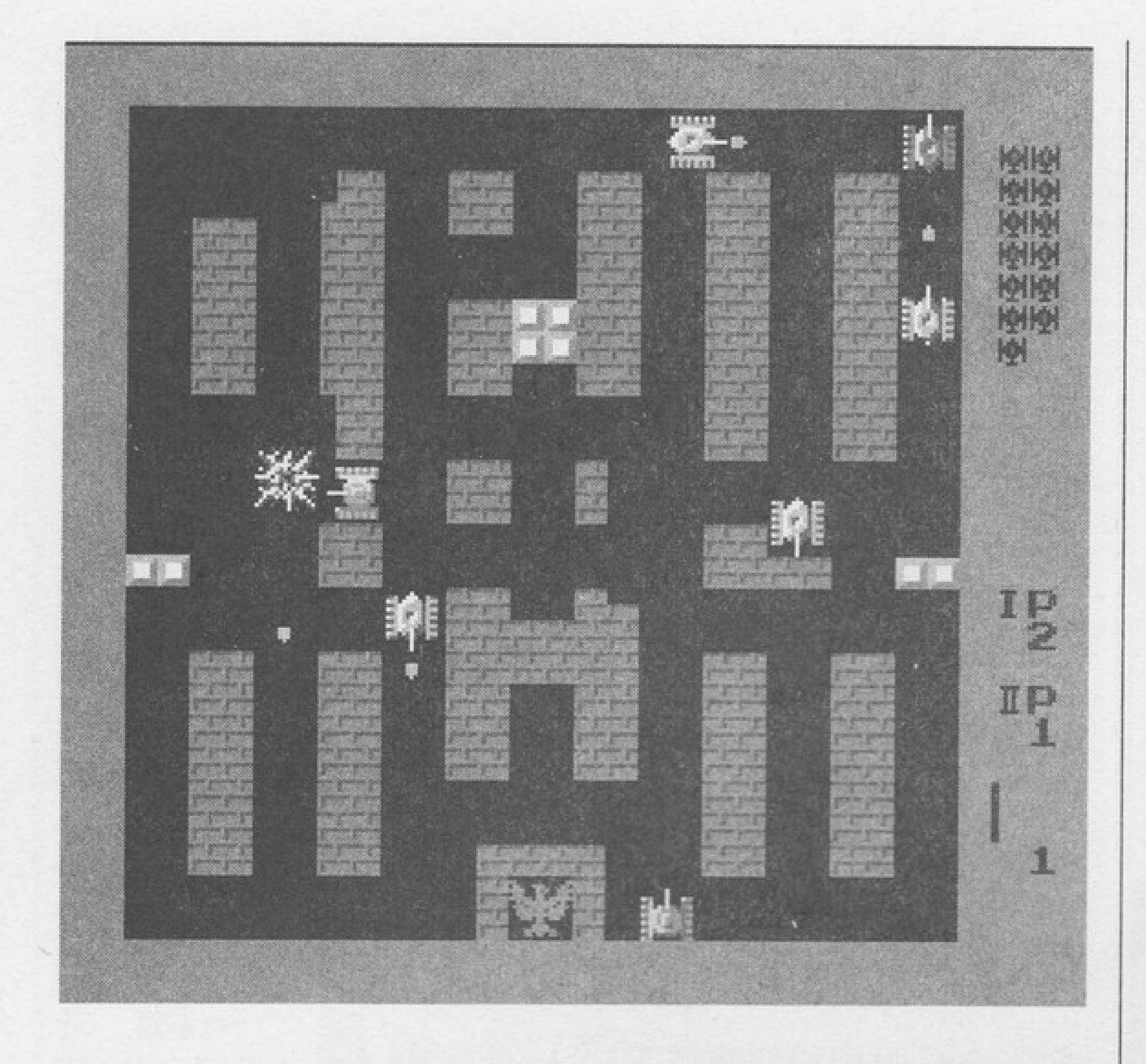
(3) VirtuaNES



VirtuaNES 的出现标志了任天堂8位机模拟器的日趋成熟 VirtuaNES 在画面上采用了 DirectDraw 技术 可以选用双倍、HEL 画面以及调色板调入 其 Tools (工具)栏可以动态查看卷轴、图层以及内存 其 Debug 版甚至可以 Hack 游戏 ROM 简直超过了真正 FC 机能。可惜在游戏兼容性上还无法达到 00% 兼容 尤其在部分中文游戏上。(图43)VirtuaNES 的真正强大之处在于其完美的调试功能 分卷图层、调色板、内存查看等功能都非常实用 是广大 Fans 的必备之物。

官方站点:http://virtuanes s1.xrea.com·8080/



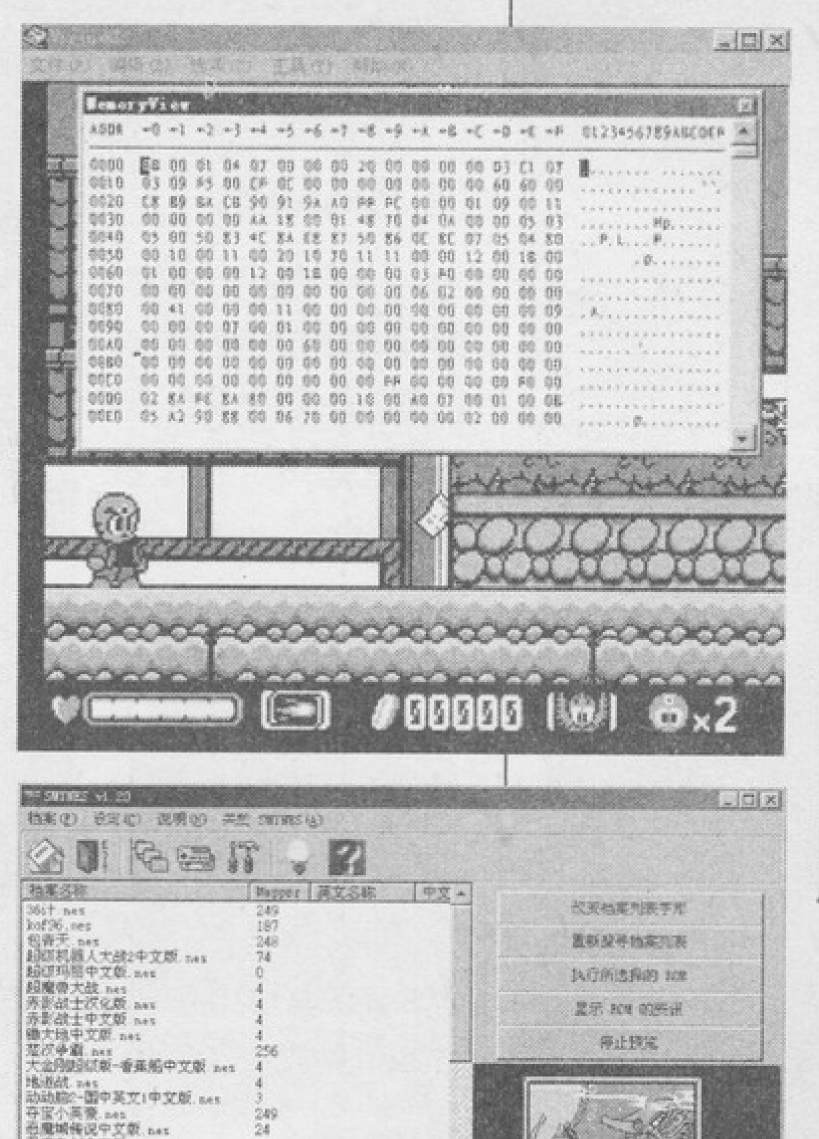


(4) SmyNES

SmyNES 是台湾人石明于编写的目前兼容性最好的 FC 模拟器　基本上大多数中文游戏都可以完美运行，不过它需要注册后才可正常使用（国人的骄傲）——本次 FC 模拟器介绍的重点。

SmyNES 的菜单界面很简单　但是它对中文游戏的完美支持使得 SmyNES 一鸣惊人（图 44）。SmyNES 运行界面可以自行截取游戏图片并进行快速预览　省去了截图的麻烦　很有创意。制作色盘是 SmyNES 的特色之一（图 45），在设置里的色盘选择中可以调节 9 个调色版，而且可以根据下方的色盘自行调色　至于效果自己去试喽。SmyNES 可以说是众多模拟器中的佼佼者，极力推荐。

官方站点：http.//www.billyjr com/



(5) Jnes

也是一个非常好的模拟器　菜单简洁，操作很方便，标准的 Windows 窗口　只是兼容性比 nester 稍差　推荐！小日本开发。

官方站点：http　/ nes. vintagegaming.com/



(6) FCE Ultra

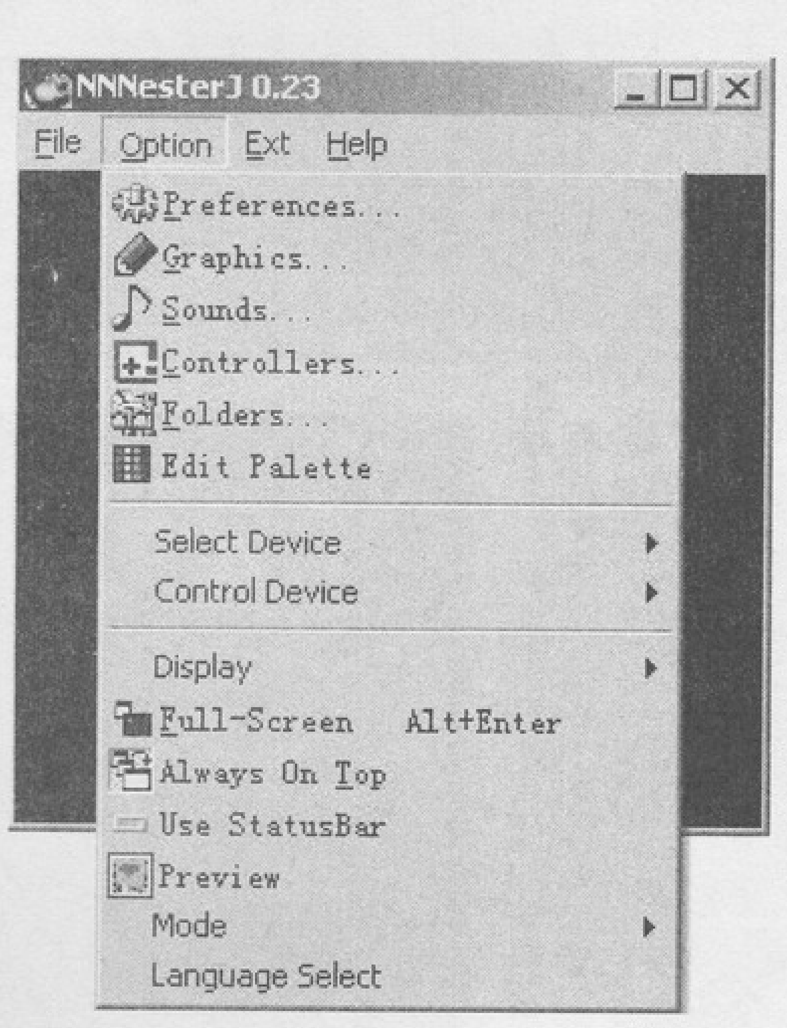
这是一个跨平台的 FC 模拟器　可以运行在 Dos/Windows/BeOS/MacOS/MacOSX 和 Unix 下（需要 SDL 库支持），支持绝大部分常见的 MAP 格式　支持 ZIP 格式的压缩 ROM、全屏模式、网络联机、游戏杆输入，以及游戏作弊。遗憾的是作者似乎不打算继续发展这个项目　然而你仍然可以在官方站点下找到该模拟器不定期发表的最新版本，目前的最新版本为 0 96。

官方站点：http://fceultra.sourceforge.net/files/

(7) Famtasia

Famtasia 是一个日本人开发的 FC 模拟器，当时由于支持了“封神榜”而在国内突然变得有名起来了。实际上它的兼容性并没有想象中的好，充其量和 Rew 不相仲伯　比 Fwnes 还要差上一点。它拥有大多数常规功能　包括录像　但值得一提的是它还支持 FDS 格式的 FC 磁碟游戏　配合 DiskSYS 的 ROM 可以运行许多象赛尔达 DISK 之类的罕见游戏。（图 46）

官方站点：http://famtasia.cjb.net/



(8) NNNesterJ

NNNesterJ 可以说是目前最好的 FC 模拟器之一了　支持 FC 上的大多数游戏　特别是那些合卡　支持的很完美。体贴的界面，可以将即时存档键设定在手柄上　可以录音截图。NNNesterJ 是 NesterJ 改版中比较夸张的一个，小日本改起什么来都那么 BT，乱七八糟的功能全有　总之就是个超好用的模拟器了。（图 47）

官方站点：http.//www emulation9.com/nnnesterj/

模拟器的成熟标志着 EMU 时代的来临，很多人的梦想终于可以变成现实了。

编者注：本期杂志配套光盘 / 杂志相关内容 / 其他文章相关 / 永远的任天堂（一）/ 目录中已收录本文作者修改的 Game&Watch 模拟器 + 游戏——章鱼。

不灭的武士之魂
——侍魂全系列回顧

1993 年，史上第一步刀剑格斗游戏“侍魂”横空出世，从此开创了格斗游戏的新方向。系列故事取材于日本本土的神话传说，并且做了大量创新，出场人物大都有浓郁的日本风格，可以说是不可多得的精品之作。现在就让我们顺着勇士们的足迹，感受这不灭的武士之魂。



侍魂正统 2D 作品

【已模拟，光盘内附 Rom】





1 Samurai Shodown（侍魂）

发售日期：1993.7.7

机种：MVS/SFC/MD/3DO/FM

故事发生在1788 年末，当时从西方传入日本的基督教被幕府认定为邪教。作为一教之主的天草四郎时贞在一次镇压行动中被幕府夺取了宝贵的生命，历史上称这次镇压行动为“岛原之乱”。但是，天草并不甘心自己的失败，于是在魔界王的帮助下再度复活，并且实行疯狂的复仇计划。由于他的复活，导致日本国内出现大量妖魔，不明原因的疾病，政局动荡，日本列岛被恐惧所包围。随着时间的推移，天草的怨念所引起的骚动不止日本甚至波及到欧亚大陆。难道世界就会这样被他毁灭么？就在这生灵涂炭之时，出现了十二位来自世界各地的战士。虽然其参战的目的不尽相同，但是其最终目标就是要打倒引起这场灾祸的源头——天草四郎时贞。

这是SNK 乃至业界的第一款“街头持械单挑”……不，是刀剑胜负格斗游戏。初代的侍魂对于业界震动可以说不亚于 CAPCOM 公司的SF 系列，乃至于对今后的刀剑格斗游戏都有着深远的影响，可谓是格斗史上的又一座里程碑。系统方面，游戏加入了在当时看来非常新颖的“放缩变焦”系统，怒气系统，空手入白刃以及由场外投掷入场内的各种道具。确定了侍魂系列的一些基本框架，非常值得一提的是此代侍魂 CPU 极度 BT。本游戏也移植到几乎当时所有流行的家用机平台，让玩家随时随地都能享受到真剑决胜负的乐趣。





2 Samurai Shodown 2（真・侍魂—霸王丸地狱变）

发售日期：1994.10.28

机种：MVS/PC



1789 年，身怀怨念，为了报复世间一切的天草四郎时贞，被一名叫做霸王丸的年轻剑客打倒了。濒临破灭的世界也开始恢复往日的平静。就当人们以为能够安静生活的时候，魔物又大量出现在了众人的眼前。分散在各地的武士们因为垂涎罗将神水姬持有的两颗宝珠……不，是为了维护世界的和平，又踏上了讨伐邪恶的征途。

一次成功的续作！真·侍魂！

作为侍魂的续作真·侍魂，在人物方面有了一些变动，加入了四位新角色：红狮子圣骑士团的莱锡路，替代塔姆塔姆出战的查姆查姆，霸王丸的师兄牙神幻十郎以及他们的师父花讽院和仲。裁判黑子也会在满足条件的情况下作为 CPU 乱入。真·侍魂在完全继承一代操作系统的基础上进行了大幅强化。加入了挑衅，前后翻滚，卧倒，回避下段攻击的小跳，使攻击无效外带有障眼法效果的 Q 版变身，而且在怒满时可以使用每个角色所独有的“武器破坏系统”。在此款侍魂游戏中有一个独有的创新系统：弹剑（具体效果为在被对方站立状态下的斩攻击击中前 0.2S 防御，则防御所造成的硬直完全施加与攻击方，被攻击方可以在做出防御动作后立刻反击），不过没有被后几款续作很好的继承，个人认为是非常可惜的。有趣的是在后来的街霸 3– 三度冲击中有一个类似的 BLOCKING 系统（与真·侍魂的区别是被攻击时按前），真是 SNK 的悲哀啊…………



游戏中改进更好的平衡性！





游戏画面较一代有了很大的进步，在当时可谓是超强！桔右京的燕返所发出的火鸟，霸王丸的天霸凄惶斩，霸王丸场地背景鸟居，柳生场地的竹林，在当时看来都是异常的华丽，给人留下的印象非常深刻。真·侍魂的人物平衡性做得不错，似乎是 2D 系列之最，明显就桔右京一人独大 =_=。而 BOSS 罗将神水姬可以称得上是 2D 侍魂史上最强之 BOSS：高防御高移动速度高出招速度，必杀技方面瞬间移动技，飞道，混乱技，宠物……该有的一个不落，尤其是怒满后夸张的轻斩 874，BOSS 能做到这份上也算是很赚了。真侍魂可以说是侍魂系列中影响最大的一作，很多人就是从这个时候开始认识侍魂的。对于游戏本身，连技派与心理派的争论从未停止过，一方认为真侍魂的设定很不平衡，距离对攻击力的影响过大，而连续技又少的可怜；而另一方则追求抓住对手破绽初刀命中瞬间的快感，至于连续技什么，只是可有可无的东西，攻击力的不确定性则更增加了对战时的刺激程度。实际上，真侍魂的系统应该说还没有完全脱离 SF2 的影子，虽然有不少创新，但是本质上仍然属于肉搏类，所以硬要从连续技角度来看，本身是不太合适的。不过见仁见智，有要求就有进步，再后来的作品中，侍魂的连续技系统可以说是突飞猛进……

3 Samurai Shodown 3（侍魂·斩红郎无双剑）

发售日期：95.11.15

机种：MVS/PS/SS



故事时间回到真·侍魂之前的1788 年，一个多灾多难的年份。

逃命的人们将那个男人称之为“鬼”。从那个男人手中所持有的刀上滴落的是无数人的鲜血，那个男人经过的地方必定是白骨累累。没有人知道那个男人的目的是什么，因为没有人能够从他手中逃脱。直至某一天一个婴儿幸运的躲过了“鬼”的攻击，眼前一片血色……命运的红线就这样拴上了（bl 啊——）。

最强画面的侍魂！劈斩的震撼！



经过一年的期待，这次SNK为我们带来的“斩红郎无双剑”导入了全新的战斗系统，其与“真·侍魂”（以下简称“真”）之间改变之大，让人有“这简直不是同一次元Game”的感觉。首先为每一人都设置了“修罗”与“罗刹”两种剑质，并且两种剑质人物的必杀技和超必杀技都是不同的，从角色招数上来说，几乎就是等于二十四人的格斗。在双剑质的基础上又设置了三种水平选择：剑客，剑豪及剑圣。剑客为初心者所设置，每局拥有五次的自动防御。剑豪则基本和“真”中无二异。剑圣怒槽总是处于满值状态，可随时发动武器破坏必杀技，但是却有不能防御的致命弱点。

第三代侍魂中又加入诸多强力要素！

迎面奔跑对斩

开局前人物就可以自由移动，不管是喜欢近战还是喜欢远距离拉锯战都可以很好的事先部署。操控方面则完全放弃二代建立起来的基础，不意打，闪避和兜后使人眼前一亮，最令人惊讶的是取消了背负而改用破坏防御来替代它（类似于八神的屑风，把人抓到摇杆所对一边），这可以说是完全跳出了SF系列给FTG设定的死套！强化的abc蓄怒系统使得战斗中超必杀技更加实用，而怒满后的重斩威力更突出侍魂那种刀刀到肉，就算只是看到也是非常“疼”的那种感觉。在系统上的变化对于习惯“真”的玩家又惊又喜。而三代在画面表现力，直至今天来说，可以说在MVS这块机板上再没有一个游戏能达到这样的高度。

开局前人物可移动
修罗·罗刹两种剑质

加入实用的新要素

首先，让我们来看看角色及画面。所有角色全都经过重新描绘，画风硬朗，比起“真”来说更加粗犷，豪迈。加强的刀光，更加强悍的必杀技，为了各个人物增加的剑质设计的新的超必杀技，可以说，一切的一切，都是为了迎合“华丽”这个词。游戏里的背景更是出色。十二个场景各有特色，但都恰如其分的突出各人物的性格，烘托游戏的气氛。如桔右京场景中月色下顺流而下的竹筏，绯雨闲丸场景中茂密的翠竹，对气氛的渲染可谓极致。而在渲染气氛的同时，那种富含民族个性的特征也包含在了画面里边，如霸王丸场景中的樱花，你不可能看到这样一个画面说“哦，原来是在巴西啊……”。

游戏吸取“真”在连续技方面薄弱这样一个教训，利用加入了“剑质选择”这样一个机会，一边为新剑质设计易于连协的必杀技，一边改变固有必杀技的特性。并且增加了拥有指令投的角色数目，使得战斗更加复杂化，更加个性化，更加需要玩家动脑去思考战斗的手段，而非如“真”中人人手中的霸王丸都是一个样子，进攻也就是一或两个套路，大家也就是copy来copy去。但话又说回来，“斩红郎”还是有一些不尽人易之处，其中之一就是它最受赞许但也最令人诟病的地方：连续技。在“斩红郎”中就已经有同一普通技或必杀技在击中对方正面或背面会造成不同delay时间的设定了。前文有所提到“斩红郎”中取消了“背负”而增加了“破坏防御”这样一个概念，而“破坏防御”又分“正崩”与“后崩”。这直接造成了对手背向自己的可能性增加，而“斩红郎”中部分技巧在对手背向时所形成的delay时间异常的长（罗刹牙神的樱华斩），使得可以很容易的打出无限连及大威力连段等等，对于不熟悉此游戏的玩家可能看到这种情况会说“なに？这样也能连？”。这应该可以解释为程序员还未吃透新系统可能带来的新的情况，毕竟“斩红郎”的操控系统在那时可以称之为“怪异”，而且SNK的debug能力大家也是知道的…………

另外一个系统上的缺点就是空中防御强的不可思议。空防时没有任何破绽，防御后几乎可以零时间立刻反击，如此强势的设定使得跳跃变得毫无危险可言，造成对局时对局双方可以毫无顾虑的跳来跳去，如果碰巧双方在空中相遇就会看到双方都不做任何动作，大家安全落地的情况，相当有恶搞的味道。“斩红郎”是一款特点与缺点都相当鲜明的游戏，但就它“MVS画面最强”的名号就足以让它载入史册！

4 Samurai Shodown 4（侍魂·天草降临）

发售日期：96.10.25

机种：MVS/PS/SS

1788 年初，世界上几乎所有的剑士都被那个人打败了，因此世界无法得到安定，严寒，洪水，火灾，饥饿蔓延四方，人们陷入苦难之中…… 于是，天明 8 年·秋，于肥前国的岛原落下的巨大闪电，那惊天动地的声音使岛原附近的地区发生了巨大的变化。从中心岛原城开始逐渐的异变，直至小浜，九千都，深江等邻近的村落，变化的范围正渐渐扩大波及着。这个与其邪恶外表，怨灵的诅咒相对应，“那个人”的声音正传遍这广大的区域，人们都将这称为“天草城”，在城中人们相继死去，他们只有一面承受这声音所带来的恐惧，一面等待着拯救这一切的人出现。



在“斩红郎”推出的隔年，SNK 将这一款在侍魂系列中几近完美的作品呈现在人们眼前。说它完美是因为这款 2DFTG 在整个 2DFTG 历史中之“另类”，系统创新度，完整度，完善度之高，游戏性之强，在排除格斗开山鼻祖 SF 之外能和它媲美的就只有“饿狼传说”了，这绝非危言耸听。游戏画面这次在保持“斩红郎”的水准上略有下降，毕竟“斩红郎”在画面方面所取得的成就不是别的作品轻易能够取代的。并且“天降”中可使用角色数量达到了十七人，背景更是每个人物都有多个场景，甚至天草怨念控制下出现的隐藏背景。必杀技的简单化与华丽化更是体贴了初学者，断末奥义也将斩杀的快感一直延续到 K.O 之后。

“天草降临”的操控系统保留了在“斩红郎”中颇受好评的双剑质及水平选择等系统，并且加入了 cd 斩，怒暴，怒暴后的连续斩及一闪，自杀，倒地回复，移动起身，倒地追加等系统，可以说除了十字方向键，ABCD 键，血槽，二人决斗等非常基础的系统外，“天草降临”（以下简称“天降”）绝对自成一派！这就是它“另类”的地方。新系统 cd 斩可谓是这个游戏中的一个闪光点。cd 斩分三类：连斩，挑空，十四连。分别司职伤害，挑空，蓄怒，绝没所谓的“废技”存在。

怒暴系统则为另一个闪光点。怒暴是同时键入 abc 三键暴掉怒槽，并视当时 hp 所剩的多寡给于一条不断减少的能量条。连续斩和一闪都是在怒暴状态下的特殊系统，分工明确。倒地回复，移动起身，倒地追加三位一体，尤其是倒地回复，除“天降”外还没见过有哪个游戏有这样的设定。

这三者在“天降”中形成一个完整的圆，缺一不可。系统创新度，完整度，完善度可见一斑。这次“天降”吸取了“斩红郎”中连续技过强的教训，设定了在背身的情况下连续承受的攻击超过一个限度时人物就会倒地，避免了前作那种夸张的无限连的存在。并且这次“天降”在对连续技的追求方面，可以用“走火入魔”来形容。完全为了华丽而存在的“小雨斩”，以围绕圆月进行的“圆月杀”，各角色对破沙罗背身状态时特殊判定的“破沙罗病毒”，桔右京一套八指令的连续技有四处需要目押等等，直至 2003 年发现“防御不能斩”。

一个游戏经历了七年之久，不论其是 bug 技也好，未发现技也好，能够不断地给人以惊喜，并且这还不是结束，在日本仍就有“莆田联合”、“ぽんしゃぶ弐号”这类专门研究“天降”的团体存在，明天可能还会有新的技巧被发掘，“天降”的游戏性绝对是历代侍魂中最高的。这次游戏在平衡性方面作的不尽如人意。娜可露露，服部半藏，霸王丸，加尔福特四大天王实力明显强于其他。





提示：侍魂2D的1－4代除了上面列举的机种外，在PS上还出过“サムライスピリッツ　剣客指南パック（侍魂·剑客指南）”，于1998.3.26发售，其实就是侍魂和真侍魂的合集复刻，增加了连招练习等有助于新手提高水平的设定。还可选用BOSS罗将神。另外MVS均包括营业性街机和家用机两个版本。

一至四代完全系统介绍

侍魂／真·侍魂（【★】为真·侍魂增加的系统）

A：轻斩／无刀时轻拳
B：中斩／无刀时中拳
A+B：重斩／无刀时重拳
C：轻踢
D：中踢
C+D：重踢
B+C：下段闪避【★】
A+C/B+D：挑拨【★】
近身后→／←·B/A+B/D/C+D：投掷对手

→→：　前冲，按住→可以冲刺更长时间
←←：　疾退，向后小跳跃约半个屏幕
↓↓：　伏下，可以躲过上段攻击【★】
↘↘：　前方滚动【★】
↙↙：　后方滚动【★】
→→↘：　前冲后前方滚动【★】
↙ or ↘：　蹲下前进／后退（只限王虎、不知火幻庵、千两狂死郎3人）【★】

【特殊系统】

格剑： 开局前有一方按住斩，或者战斗中双方都有武器并且前冲，就会转入格剑模式，比比谁按键更快吧，败者武器会被击飞。

空手入白刃： 又是一个充满剑道特色的系统，一方空手，另一方有武器，此状态下双方前冲，空手一方就会自动使用空手入白刃摔倒对手。空手方在对手使用武器攻击时摇杆←↙↓↘→也可以使用此招。

拾取武器： 靠近自己的武器按A或B

缩放变焦： 人物近距离时画面会拉近，远距离时画面会拉远，是侍魂系列的重要特色之一。

道具： 有时会有力士从背景经过，扔下道具，有肉（加血）、炸弹、金币等等。如果站着一段时间不动消极对战的话，就会被扔一个大炸弹哦。

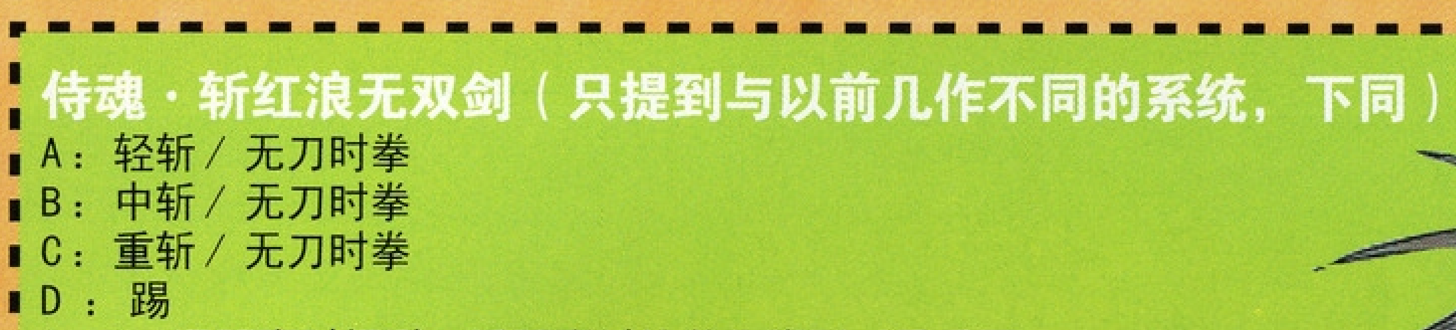
衣服选择： 开局时可以按A、AB、D、CD选人，按A和AB选出的人穿一套衣服，按D和CD选出的人穿另一套衣服，用的人物相同时，后选的一方无权挑选衣服。

反弹武器： 只限于对手站立使用中、重斩攻击时。只要在即将中招的前0.02秒时才防御，就能把反作用力全部转移给攻击方，使其因受到加倍的反弹所产生的剧震而在1秒内里呆若木鸡。【★】

变身： 输入特定指令后人物就会变成Q版，一段时间后或者被攻击就会复原，用处……大概只有搞笑吧。【★】



1.格剑（拼剑）
2.空手入白刃
3.剑气武器
4.衣着变化
5.Q版搞笑
6.人物选择画面



侍魂·斩红浪无双剑（只提到与以前几作不同的系统，下同）

A：轻斩/无刀时拳
B：中斩/无刀时拳
C：重斩/无刀时拳
D：踢
A+B：远距离时闪避，近距离时按前为绕到对手后面
A+B+C：集怒，如果不是剑客模式被对手打到怒也会增加
B+C：不意打，亦称中段技，可打到蹲下防御的对手

←↙↓↘→：使对手定住一下（有武器）或空手入白刃（无武器）
近身→+C：前推（破解对手的防御）
近身←+C：后推（破解对手的防御）
↘+D：扫腿技
→+D：站立的下踢（需要蹲下防御）

【特殊系统】

剑质选择： 分为修罗和罗刹两种，招式也有很大差异，可以算是一个角色的正面和反面形象。

等级选择：
剑客：有自动防御（但有限制次数），怒气表只有集气才会上升
剑豪：一般的等级，怒气表可自己集，被打也会上升
剑圣：怒气表一直是全满状态，但是无法防御

开局自由行动： 在出现开始战斗的字样前，人物就可以自由移动，进行战斗距离的部署，可以说要打起十二分精神，不然被对手抢占有利位置可是很不好的哦。





侍魂·天草降临【特殊系统】

↓↙←→+D：当身挡格（有武器时）或空手入白刃（无武器）

倒地追打： ↘+斩或一定距离内↑+斩

倒地移动： 倒地时←或→

快速起身： 倒地时↖或↑或↗

倒地回复： 倒地时↓+按键连打

武器丢弃： 按开始键挑拨三次

怒气爆发： A+B+C 同时按，然后怒槽消失，换为一个时间槽，血槽限制减少到当前血槽长度

连斩： 怒气爆发状态 A+B+C 同时按，自动进行连续斩

一闪： 怒气爆发状态 B+C+D 同时按，自己血越少攻击力越大

CD 连斩： 接近 C+D，其后需要快速输入指令。（剑客模式自动连续攻击）

连续斩 1： A.A.A

连续斩 2： A.B.C

连续斩 3： B.B.C

14 连斩： →+A.A.B.B.C.C.A.B.C.C.C.C.C

A+B+C+D：剑客模式下就会自动使出武器击飞必杀技（即超必杀技）

断末奥义： 符合一定条件后斩杀地面对手，屏幕会出现指令↓↓↑→→+C，快速输入后就会使出断末奥义分尸对手。（对露露姐妹以及 BOSS 无效）

条件一：20 秒内斩杀对手，50% 机会可以断末奥义

条件二：有过武器丢弃动作一次以上，50% 机会可以断末奥义

条件三：上述任意条件下，斩杀对手前一瞬间按住 A 键，100% 可以断末奥义。

一至四代完全人物介绍

资料来源于SNK官方资料，点评来源于网络文章。

霸王丸



霸王丸　HAOHMARU 天下无敌的骸流岛硬汉

流派：我流

武器：名刀·河豚毒

声优：臼井雅基

豪爽而嗜酒的流浪剑士，爱刀河豚毒具有一击必杀的威力，是花飒院和仲的得意弟子。为了寻求更强的对手，探求更高的剑术境界，在讨伐了天草后，再度出刀，挑战罗将神。

出场作品：1/2/3/4代均有出场，甚至在后来的3D作品中一把年纪了也要来插一脚，可以说是老不死的主角。四肢发达，头脑简单，喜欢嘴里叼根牙签装酷，还爱喝酒，头发那么长也不知道去理发，衣服也好像一直没洗过，真搞不懂"这样"的人居然会有"那样"的妻子（静子）。

牙神幻十郎　GENJURO KIBAGAMI　怨之花牌剑客

流派：古阴一刀流

武器：铭刀·梅莺毒

声优：コング桑田

原是霸王丸的师兄。但随着剑术的精进，因童年不幸遭遇而产生的怨恨不断膨胀。和仲因看出他的邪恶之心而保留了剑术的精华，单传给后进师门的霸王丸。这更增加了牙神的仇恨，于是他转投魔道，成为魔王的手下。实际上，他计划杀掉霸王丸及所有竞争者，最后杀掉魔王。

出场作品：从2代开始出场的反面角色，冷酷无情是其最大的特点，想除掉世间一切是这种人物的通病。没事拿着玫瑰，撑着花伞，闲庭漫步。就是饲养宠物的品味太低，也不知是蛤蟆还是什么，话又说回来，敢养别人不爱养的宠物，才叫"酷"。

牙神幻十郎



服部半藏



服部半藏　HANZO HATTORI　忍无可忍的忍者

流派：伊贺流忍术

武器：无名·忍者刀

声优：新居利光

作为伊贺忍军中最强的忍者，本应隐藏于黑暗中不为人知。但当天草四郎的怨灵附到了他的长子真藏身上时，半藏不顾一切地出战了。半藏在出羽耐心的等待每一个挑战者，并用日本首屈一指的高超忍术将其挫败。

出场作品：1/2/3/4代均有出场，也是个老资格了，赖皮人物的典型。隐身的确是他非常厉害的招式，经常令对手不知所措，但也令自己摸不清方向，直至被殴后才知踪迹。

柳生十兵卫　YAGYU JUBEI　受命出征的正统武士

流派：柳生新阴流·改

武器：大和守虎铁·助广

声优：小林清志

在土佐的山林中隐居，使用柳生新阴流剑技·二刀流技法的十兵卫，是所有人物中最正统的武士。他在武学上的造诣传到了德川府中，于是被任命为御用武士，并命他去除掉魔王。

出场作品：1/2/4代出场，作为"官方"的除魔人员，剑术也是独到，当身剑技更令对手无从下手。



柳生十兵卫

桔右京



桔右京　UKYO TACHIBANA　冷静的利刃

流派：神梦想一刀流

武器：自作·无名

声优：矢野栄路

一头蓝色的长发和英俊的脸庞、优雅的作派，吸引了许多达官贵人的千金。但桔右京其实是一个很专情的人，日以继夜地同魔物作战，使原来身体虚弱的他引发了肺病，开始咳嗽并吐血。但右京心中只有一个念头，就是找到封闭着他心爱的女人灵魂的"魔界之花"。

出场作品：1/2/3/4代均有出场，居然身患重病还要为自己的女人寻求解药，痴情男子的代表啊，无怪乎会有一堆亲卫队紧随不舍了。

千两狂死郎

千两狂死郎　KYOSHIRO SENRYO　探求究极之美的歌舞伎

流派： 舞斗流歌舞伎

武器： 世话女房

声优： 前塚厚志

出身于江户歌舞伎世家。父亲临终前说一定要将歌舞伎发扬光大，他也牢记父亲的话而不断努力，并将武术与歌舞伎相结合，独创了“舞门流歌舞伎”。为了拯救正在没落的歌舞伎，他出征讨伐魔王。

出场作品：1/2/3/4 代均有出场，像舞蹈一样优美的战斗动作，名震江户的歌舞伎。别看长的不咋样，老婆可是大美人啊，可惜后来被罗将神附身，不得不忍痛与爱妻作战。




夏洛特



夏洛特　CHARLOTTE　不让须眉的女剑客

流派： 不详

武器： 兰特剑

声优： 生驹治美

夏洛特，这位法国革命的传奇人物，虽身为女子，但拥有比男人更顽强的斗志。她曾为了拯救遭受动乱的祖国而战，和其他剑士一起打倒了天草四郎时贞。从此，凡尔赛皇宫墙上就换上了众剑士讨伐天草的油画。然而她感觉天草并不是真正的魔王，后来罗将神的出现证实了她的直觉，这位巾帼英雄的利剑再次出鞘。

出场作品：1/2/4 代出场的法国女剑客，拥有华丽的剑技，远渡重洋这么多次，除魔决心不小啊。

娜可露露

娜可露露　NAKORURU　对万物抱有爱心的少女

流派： シカンナカムイ流刀舞术

武器： 宝刀・チチウシ

声优： 生驹治美

活泼开朗，纯真善良的少女剑士娜可露露，具有与大自然及动物沟通的能力，在她的住所旁可见受她抚养和保护的各种动物。其中玛玛哈哈作为她一手训练出的爱鹰，在战斗中会给她许多帮助。由于大自然因受魔物残害而发出哀嚎，为找出元凶，她展开了旅程。

出场作品：1/2/3/4 代均有出场，在后来的一些作品中也现身过，甚至还单独除了一部 PC 版作品，是仅次于霸王丸的老资格人物。凭借自己纯净善良的心，在当时性感一派的格斗女角色中脱颖而出，吸引了不少 Fans。



加尔福特



加尔福特　GALFORD　正义的美国忍者

流派： 甲贺流＋加尔福特流忍术

武器： 正义之刃

声优： 小市慢太郎

这个金发碧眼的美国青年，自小痴迷日本文化，尤其对忍术的苦心研究达到了通晓的地步。长年下来，他的爱犬巴比也学会了一些招式，于是他和巴比自创了一套组合忍术，一旦发现魔王出现，这支正义之师立刻出发。

出场作品：1/2/3/4 代均有出场，俗称“狗忍”。不知道是狗仗人势还是人仗狗势，反正放狗乱咬人就是不对。

不知火幻庵

不知火幻庵　GEN-AN SHIRANUI　血成份和人类不同

流派： 魔道流

武器： あざみ（妻子的名字）

声优： 矢野栄路

鬼哭岛，一个位于人魔界交界处的小岛，这个岛上生活着人魔混血的不知火一族。他们既不被人类也不被魔族所接受，只能常年生活在这个岛上，过着孤独的生活。而作为不知火族最强战士的不知火幻庵，决心成为魔界承认的武士，于是开始了他为魔王效命的生涯。

出场作品：1/2 代出场，是个在侍魂中很有争议的人物，原因自然是同为不知火一族的某大胸美女了，讨论这两人之间关系的文章也有不少，不过事实证明SNK是故意给幻庵起这个名字的，两个不知火真的有关系哦，原来幻庵是死在舞的手下……





王虎　WAN FU　身为王家的末裔的真汉子

流派：少林寺流拔刀术

武器：斩肉大包刀 / 扑肉大石柱

声优：西村寿一

清代后期是一个动荡不安且腐败的年代，但也是豪杰辈出的年代。王虎就是在那时出生的豪杰之一。虽然王虎所属的王族已经没落，但王虎心中，仍保持着身为王族后裔的自豪感。他为了追求更强的气势，竟放下了以前使用的斩肉大包刀，拿起了一根石柱作为兵刃，为寻找“应属于真正的汉子”的破王之卵而战斗。王虎的竞技心理不稳定，在他怒气爆发时，没人能挡得住他。

出场作品：1/2 代出场。功夫已经练到随便拿一样东西都能当武器的武术最高境界，战斗中还经常谦让对方，将自己的武器丢掉，空手入白刃。够帅！

地震　EARTHQUAKE　为收集宝物为目标的巨人

流派：我流忍术

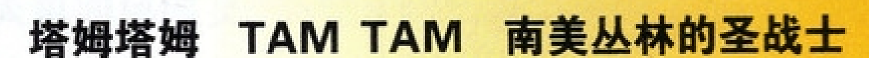
武器：FUJIYAMA（富士山）

声优：臼井雅基

1729 年，在美国德克萨斯州乡下的一个贫苦家庭中出生了一个巨婴，由于他的哭声太大了，大家都叫他“地震”。他长大后想到纽约找工作，但大家认为他个头很大，一定很笨，所以没人聘请他。地震遇到挫折后，不断堕落，最后沦为盗匪。后来他东渡日本，并忍下所有的苦学会了忍术。当他听说界内有宝藏，便抄起家伙出发了。

出场作品：1/2 代出场的肥胖忍者，盗贼团手下还有一群小地震。一直想不通这种身材怎么可能练成忍术的，甚至也能隐身……





塔姆塔姆

塔姆塔姆　TAM TAM　南美丛林的圣战士

流派：玛雅流

武器：ヘンゲハンゲザンゲ

声优：西村寿一

生长在亚马逊河的丛林战士，为了寻找被天草夺去的宝物而踏上战斗之路。后来因为天神降罪，被变成猴子，跟在查姆查姆身边（侍魂 RPG 版剧情）。

出场作品：1/4 代出场，一把大砍刀守护着丛林的安全。身材高大，站直了可以超过斩红郎！可惜平时总是半蹲着。-_-!

查姆查姆　CHAM CHAM　寻找哥哥与宝物的少女

流派：シムヤワ流

武器：尤库回力镖

声优：千叶丽子

生活在亚马逊河流域这个神秘地域里的特殊人物，14 岁的她与哥哥塔姆塔姆一样，继承了圣战士的血统。哥哥为寻回失去的宝物，一去不回，后来魔王又偷走了村中的另一颗守护石破王之卵。查姆查姆再也忍不住了，她带着猴子巴古巴古，为寻找哥哥和两颗守护石而踏上征途。

出场作品：2 代登场的猫女，替代哥哥塔姆塔姆出场，速度快，可惜只出现了一次（PS 版的 4 代再度出场）。





莱锡路 NEINHALT SIEGER　皇家钢铁手

流派：红狮子流佣兵术

武器：ズァリガーニ

声优：コング桑田

作为全欧最强军队红狮子圣骑士团的团长，自小就在不断在格斗战中成长，磨炼出钢铁般的身体和意志。莱锡路是一位有强烈骑士荣誉感的人，严守军队纪律，为人严谨，深受士兵和军官们的尊敬。当他得知国内怪事不断，不论军队还是民众常受魔物袭击，于是受命出发。

出场作品：只在 2 代昙花一现的人物，大概是现代化的武器不符合刀剑格斗的规则吧，后来再也没出场过。

花讽院和仲

花讽院和仲　NICOTINE COFFEINE　好汉不提当年勇

流派：户隐流阴阳术

武器：无名

声优：前塚厚志

“雷符！”向空中放出的灵符化成巨大的火鸟消灭了魔物。“魔物渐少，我们也该隐退江湖，让年轻一代一展才华了。”于是和仲和黑子相互道别离别。但得知背叛师门的牙神投靠了罗将神后和仲非常担心。他认为牙神的实力超过霸王丸，于是和仲重新穿上了当年除魔的袈裟，拿出珍藏的锡杖重上战场。

出场作品：只在2代出现的祖师级人物，乱用咒符对付人类，不知道会不会遭天谴？……



黑子



黑子　KUROKO　挥旗定胜负的格斗裁判

流派：？？

武器：不详

审判时声优：矢野栄路

对战时声优：西村寿一

“数十年前，有一位穿着袈裟的和尚和一位全身黑衣的男子。与这两人的配合下，不知除去了多少魔物，以至魔物一度消声灭迹数十年。”以上便是有关黑子的唯一传说。没有人知道黑子的真面目。现在魔物又出现了，但黑子却没有复出。

出场作品：黑子可以说是日本格斗游戏的招牌人物，在N多作品里面都出任过裁判角色（比如上期介绍的豪血寺一族），这次正式出场是在2代里，借助模拟器大家可以轻松选择黑子上阵……

绯雨闲丸

绯雨闲丸　SHIZUMARO　追寻过去的少年

流派：绯刀流

武器：露雨（伞）·大祓祸神闲丸（刀）

声优：金田美穗

追寻过去记忆的少年，为证实“邪气”中“鬼气”的存在来到岛原。半空中打开伞，降落伞……悠哉游哉啊！

出场作品：3/4代出场的谜之少年，甚至贵为3代主角，可惜记忆丧失。另外因为名字相近，经常被用来和剑心作比较，不过和月也是从侍魂里抄了不少素材去就是了。



首斩破沙罗



首斩破沙罗　BASARA　要与爱人团聚的孤魂野鬼

流派：？？？

武器：罪人杀

声优：野中政宏

为与死去的爱人“团聚”，想杀掉让其复活的天草的怨恨之鬼。充满这凄凉和悲惨命运的角色，倒是一份真挚的爱情，然人心生敬意和怜悯。

出场作品：3/4代出场，半人半鬼，造型上倒是补了不知火幻庵的空缺，一样的恶心难看。招式很实用，隐身和武器的结合很好，如果熟练掌握，这是个厉害的家伙！

花讽院骸罗

花讽院骸罗　GAIRA　天下第一暴躁的僧侣

流派：？？？

武器：南无阿弥陀佛

声优：水津光司

花讽院和仲的孙子，性格暴躁的修行僧侣，手持一串大佛珠作为武器，追究斩红郎的下落，而来到魔城。纯属力量型角色，移动较为缓慢，单一招式杀伤力较大！

出场作品：3/4代出场的大块头，可以算是替代爷爷上阵的，不过功力还有待修炼加强。



风间苍月



风间苍月　SOGETSU　水之力操纵者
流派： 风间流忍术
武器： 青龙
声优： 及川直纪

冷俊，狡猾，拥有随意操纵水之力的谜之暗杀团中的最强者，追赶弟弟也进入魔城。但是，苍月的目的仿佛还不止如此……

出场作品：4 代出现的大帅哥，招术也很赖皮，无限水柱可以活活阴死一般对手，俗称“水神”。

风间火月　KAZUKI　火之力操纵者
流派： 风间流忍术＋我流
武器： 朱雀
声优： 山西あつし

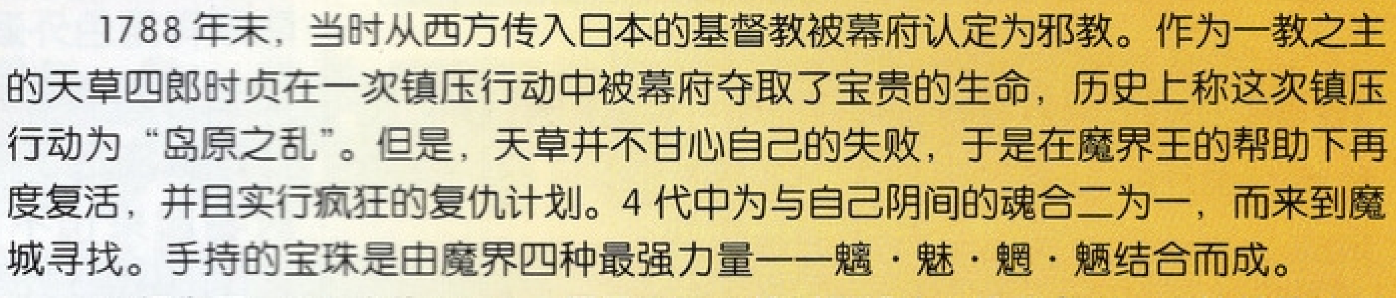
粗犷，豪放，拥有随意操纵火之力的流浪忍者，为救妹妹叶月勇闯魔城。

出场作品：4 代出现的单细胞动物，性格火一般暴躁，为了救妹妹而不顾一切地加入战斗，还要不停的躲开大哥的追踪，累啊。

风间火月



天草四郎时贞



天草四郎时贞　AMAKUSA　岛原之乱的冤魂
流派： ？？？
武器： ガダマーの宝珠
声优： 矢野栄路

1788 年末，当时从西方传入日本的基督教被幕府认定为邪教。作为一教之主的天草四郎时贞在一次镇压行动中被幕府夺取了宝贵的生命，历史上称这次镇压行动为“岛原之乱”。但是，天草并不甘心自己的失败，于是在魔界王的帮助下再度复活，并且实行疯狂的复仇计划。4 代中为与自己阴间的魂合二为一，而来到魔城寻找。手持的宝珠是由魔界四种最强力量——魑・魅・魍・魉结合而成。

出场作品：1/4 代的 BOSS，但是到了 4 代反而没有 1 代厉害了，可怜就算选用天草通关，最后结局还是被永远封印。

壬无月斩红郎　ZANKURO　传说中的鬼
流派： 无限一刀流
武器： 红钢怨狱丸
声优： 有田洋之

壬无月斩红郎站在大道上，他要让尸体堆满眼前的这条路。一进村，魔鬼就迎面遇到了怀抱婴儿的女人。他挥刀杀死了女人，却留下了婴儿的性命，拂手而去。从此以后魔鬼再不滥杀无辜，而只对带剑的的武士怀有深深的敌意。遭到魔鬼袭击的村庄，留下了一群婴儿。

出场作品：3/4 代的 BOSS，真正的强力角色，传说中的鬼。可惜在 4 代街机版中就算作弊选了出来，也没有结局，看不到他统治世界的画面啊（BT……）。

壬无月斩红郎





罗将神



罗将神　MIZUKI　天诛地灭，唯有我神！
流派： 言灵邪灵之法
武器： ミ・ゴゥ的玉串
声优： 生驹治美

空气中流动着恐怖的气息，四周全是黑暗，任何光芒在这里都无法发挥。这就是罗将神所居住的魔界。在这里灵魂只有灭亡而没有重生。一天一位除魔女巫水姬想收伏罗将神，因经验不足而战败。没有实体的罗将神认为水姬的躯体不错，于是附在她身内，利用她的除魔工具来到人间进行破坏。还将千两狂死郎之妻化为自己的凭依兽，招式霸道。

出场作品：2 代的 BOSS，就是她使天草复活的，除了防御率低之外，其他任何方面都可以算格斗游戏中数一数二强的 BOSS 了。



侍魂出了4代之后，就转到了SNK的新游戏平台HYPER NEOGEO64上制作，并且变成了3D游戏，可惜这块基板实在太失败，一定程度上也拖垮了SNK的经济。因为该基板尚未模拟，缺乏图片资料，因此只简单介绍一下剧情及系统，更详细的出招请见光盘。侍魂的最后一作就是在PS上出的“剑客异闻录·苏醒的苍红之刃·侍魂新章”，同样是3D作品，因为ISO体积太大，所以光盘未能收录，希望玩到的朋友可以去http://www.LastSky.net下载

大约二十几年前，一个叫做尤加（坏帝）的邪魔，把日本各地的胎儿从母亲腹中取出，并在施以秘术之后放了回去。像什么都没有发生般，那些被授予能力和使命的胎儿在长大的同时，惊人的能力开始显现。这些少年时候就被称为鬼童、鬼才的人们，在经过了十数年之后都成为了相当优秀的佼佼者。不是拥有相当威望的大名（诸侯），就是社会上流、领导者，或者就是某些领域的天才。有一天尤加出现在他们面前，解开了他们的封印。尤加目的是从这些人中挑选出两名合适的男女，借着他们合一做出半阴半阳的黑暗神。然而长大后的他们大都受不了秘术，被解封印的人们性情大变，都暴乱和疯狂起来。尤加希望从中找到最优秀的半阳之男和半阴之女，为了让无肉身的黑暗神复活，还需要一名无垢胎儿，只要这三者合一，黑暗神就能复活……

侍魂 Samurai Spirits （侍魂64）

发售日期：1997.12.19
机种：HYPER NEOGEO64　（未模拟）

毁誉参半的侍魂系列第五代，首次以3D化的形式出现。典型made in snk的背景，保留怒槽、爆怒、一闪等设定，除原有角色外追加了超人气角色“色”。可8方向移动的侍魂，在当时可算吸引了不少眼球。但在一块失败的主版上诞生，好像就注定了侍魂64的悲剧的命运。奇怪的体力槽设定、当时看起来也不能算得上是流畅的画面（迟钝似乎更贴切一些）、出招判定怪异、失败的人物建模。尽管作为侍魂3D的里程碑式的作品，能够制作到这种程度已经相当不错，但侍魂64究竟是里程碑还是墓碑，就见仁见智了。

真正3D世界的侍魂

侍魂64系统介绍

侍魂64系统介绍
A：弱斩
B：强斩
C：抓
D：特殊移动
A+B：特殊强攻击
↘+A或B：中段打
→+D：往前跑
←+D：往后小跳
其它方向+D：侧移
C+D：连斩开始
A+B+C：怒爆发
B+C+D（怒爆发中）：一闪必杀

初心者模式 使用方法

在选择剑质（修罗或罗刹）画面时，按住开始键，再按A决定修罗或罗刹。

初心者模式功能：自动防御、体力剩余四分之一时自动怒爆发。

现在与模拟器无缘。

黑子 使用方法（对战限定）

1、在选择人物画面时，将方格移至任何人物上。
2、按住C+D，再按A决定。
3、在选择剑质（修罗或罗刹）画面时，放开D、按住C，再按A决定修罗或罗刹。
4、到了对战时，黑子就出现了。

Samurai Spirits2・アスラ斬魔伝（侍魂64 二代・阿修罗斩魔传）

发售日期：1998.10.16
机种：HYPER NEOGEO64 （未模拟）

坏帝重获生命，他要做的事就是利用半阳之男和半阴之女，将现世与魔界合二为一，为黑暗神的复活建造一个理想之乡，为了创造基础，化作人形的坏帝，开始了血腥的杀戮。就在这时，一个名叫阿斯拉的男子回到了魔界，他身穿黑色紧身衣，挥动着魔手，要向坏帝讨回血债。从此，波及现世和魔界的复仇行动开始了。

在本作中，修罗和罗刹的性能和视觉效果都有了很大差异，另外，还区分了不能恢复的躯体打击和一定时间内能够恢复的肢体打击，追加了反弹，受身，低跳等招数。作为SNK末期的作品，本作的3D设计依然很不理想。作为街机正统侍魂格斗游戏最后一作，画面较华丽，人设新颖大胆。可惜因为基板普及率，在国内未曾玩过，拭目以待能遇到的那一天……





名气非常大的阿修罗斩魔传



剑客異聞録・蘇りし蒼紅の刃サムライスピリッツ新章（剑客异闻录・苏醒的苍红之刃・侍魂新章）

发售日期：1999.12.22
机种：PS （已模拟）

故事发生在前作的20年后。幕府在海中的一个小岛上建造了一个洞窟，用来安置及改造囚犯。但是一伙人企图利用岛上的这群囚犯来颠覆幕府，从而建立一个新的国家。他们被称之为“霸业三刃众”，试图拉拢数千的囚犯来扩展自己的力量。于是，这个小岛变成了一个毫无规则可言的弱肉强食的世界。它被人们称作——离天京。本作为SNK侍魂系列的最终作，但是3D设计依然不是很好。虽然人物设定尚可，但操作手感颇差。未能得到大众认可……

剑客异闻录系统介绍

——基本操作——
斩：□（弱）或△（强）
踢：╳
回避：○

——特殊操作——
跑步：→→后按住不放
突き飞ばし：□+╳
引っ张り：←+□+╳

峰打ち：□+△（怒计量表有三分之一以上才能使用）
作用：使对手防御崩解

いなし：受到攻击瞬间→或↘或↓
作用：躲过对手攻击，绕到对手背后

弹き返し：受到攻击瞬间←或↙
作用：弹开对手攻击，制造反击空档

锷竞り合い：□.△.╳.○四钮中任一钮连打
倒地追打：对手倒地时↓+□或△或╳
前转起身：倒地中按住→
后转起身：倒地中按住←

怒爆发：同时按下□.△.╳.○四钮中任三钮，在体力剩下越少时，持续时间越长
作用：1.通常攻击力大幅上升（防御力减少）
2.游戏时间停止
3.可使用一闪：同时按下□.△.╳.○四钮中任三钮，可一次消去对手体力计量表一个阶段。

除了街机正统侍魂作品外，掌机上也有着这些斗士的踪影，当然画面与音效不能和街机相提并论，但是操纵着Q版的人物战斗，可是另有一种乐趣哦。（以下游戏均已模拟，请到光盘相关目录查找Rom）

侍魂掌机游戏介绍

在正统侍魂格斗之外的另一番热斗

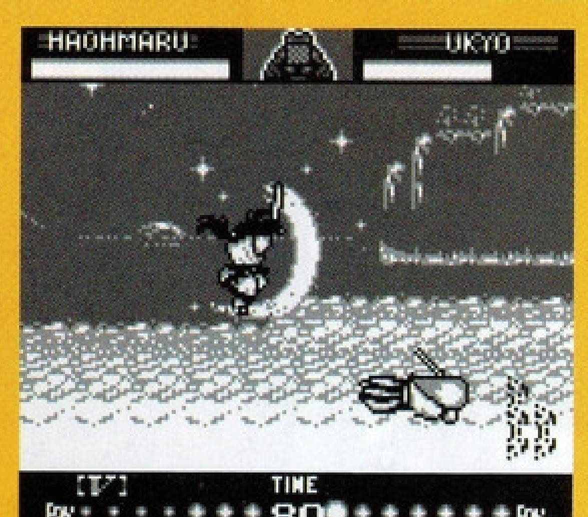


热斗 Samurai Spirits（热斗侍魂）

发售日期：1994.6.30

机种：GAMEBOY

看时间就知道……老古董了。以街机的一代为蓝本制作，因为是出在GB上，对画面音效什么的就不要有太高要求了。在GB因为口袋妖怪热潮刚刚兴起的时候，这款作品也沾了不少光，基本是格斗必备卡带。



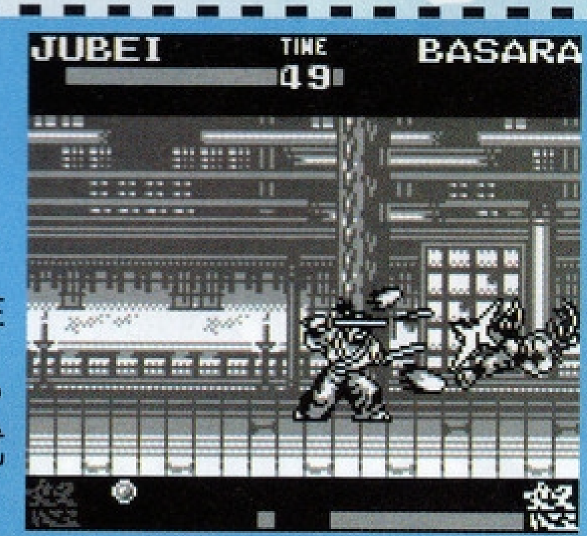


热斗侍魂·斩红郎无双剑

发售日期：1996.8.23

机种：GAMEBOY

自然来源于街机的侍魂3代。判定较为怪异的作品，但还算充分发挥了GB的机能，插画尚值得一看。使用TAKARA万年秘笈（厂商画面不停按选择键）就可以在选人画面选择柳生十兵卫与壬无月斩红郎，居然还有剑质及等级选择，流传很广的GB格斗作品。





サムライスピリッツ！（侍魂！）

发售日期：1998.12.25

机种：NeoGeo Pocket

以NGP为平台的侍魂天草降临，共有12个人物。基本上继承了原先天草降临的所有内容，包括修罗、罗刹的剑质选择，人物同样分为3个等级：BEGINNERS CLASS、MEDIUM GRADE和UPPER GRADE。和街机版的天草降临一样，同样包含诸如“爆怒”、“一闪”等特别系统。受NGP按键限制，取消了CD连斩系统，损失了不少乐趣，招术基本完美移植，不过判定还是比较奇怪。可惜是黑白的作品，效果大打折扣。





侍魂2·阿修罗斩魔传

发售日期：1999.6.10

机种：NeoGeo Pocket Color

同样是在NGP平台上，此作比上一个NGP侍魂明显好了很多。本游戏共有15个人物可以选择，以阿修罗斩魔传为蓝本制作，水平很高，街机上的设定基本都在缩水后移植了，值得一玩。



可惜没有看到在GBA上的侍魂游戏，残念……

侍魂剑士们除了在正统作品内出现外，也经常客串其他游戏，比如KOF2000里的援助角色、SNK VS CAPCOM、CAPCOM VS SNK等等，由于不属于侍魂系列，就不多做介绍了。

游戏

真说·侍魂——武士道列传

游戏类型：RPG

发售日期：1997.6.27

机种：NEOGEO CD/PS/SS（已模拟，光盘附送NG·CD版）





《武士道列传》是97年6月SNK推出的侍魂系列RPG游戏（好像也是SNK唯一的RPG游戏），它以史无前例的跨越三主机平台同时发布，内容分为两个章节：邪天降临和妖花恸哭，因为故事是建立在侍魂系列整个背景上，基本上所有侍魂角色在这个游戏中都会露脸（这里指游戏发布之前的侍魂系列），所以这部游戏最容易吸引的是侍魂游戏Fans，客观来说，作为一个以格斗游戏为特色的公司，能做出这么一部比较完整、有趣的RPG还是不容易的。

游戏拥有6个可选主角，他们分别是霸王丸、娜可露露、加尔福特、橘右京、查姆查姆、牙神幻十郎，游戏中除了牙神以外，其他人都以选2个伙伴同行。正式可以上场的角色还有千两狂死郎、夏洛特、利姆露露，而牙神从头到尾也只有一个青蛙做伴（可怜的人－_－……）.在妖花恸哭之章中，还有游戏原创人物疾风之铃音的登场（大COOL哥/妹，至今搞不清楚他/她的性别），所有人物中，除了牙神超BT（也正常……他没有同伴），其他人的能力基本上参照了侍魂格斗系列的强弱设定，因为可以自由组合，所以有很多特色搭配（超强力组队霸王丸，橘右京，千两狂死郎，有多强自己试试看……）

故事分为两章，无论从邪天降临开始，还是妖花恸哭开始都可以，从游戏背景来说，邪天降临应该在妖花恸哭之前。因为整个故事是很传统的英雄剧本，相对邪天降临来说，妖花恸哭剧情上比较单一，但是出场人物要比邪天降临多许多，包括原创人物疾风之铃音，还有首斩破沙罗，花讽院骸罗，莱锡路等也会登场，故事背景基本上是跟真·侍魂一致。组队中，因为有强制剧情人物铃音，所以一开始选择伙伴只能选一个……

再说说系统，SS/PS版本中除了搓招出技能以外，很难再看出有特色的地方。如果硬要说的话，就是超级BT的读盘：进房子要读，出房子要读，打仗要读，如果是SS版的话，估计第一次看到战斗时那个斩字会以为死机。不过在NEOGEO CD版本中，人物战斗时的所有状态都是手控的，这倒是很不错的系统，包括防御，闪避，格档，都是玩家自己操控的，还有另外2个版本没有的武器震飞。当然，最大的不同还在于NEOGEO CD版有其他两个版本没有的第三个故事，侍魂3的人气主角——绯雨闲丸的迷你RPG。之中包括格斗之王的草雉和八神的祖宗都有戏分。传说原本游戏有三章，因为种种原因，后来改成了两章，而原来的第三章主角绯雨也只能委屈一下了……

总的来说，如果你是侍魂Fans，并且痴迷于侍魂的世界的话，这个游戏一定要去玩，因为它里面有着很多的背景资料。但是从RPG的角度来看来看，《武士道列传》只能算是一部水平很一般的作品，读盘时间冗长，角色动作的僵硬，情节单一，BOSS过于虚弱（基本上对BOSS战，只要用龙之逆鳞满怒以后，用超杀，在1分钟或者更短的时间里就可以解决战斗）。不过之前也说了，毕竟是SNK的头一遭，能有这个水平也很不容易了（第二遭看来是肯定没了，SNK可没精力再创新了），作为一个侍魂Fans，有义务去通关一下这个游戏。更详细的攻略，请锁定本期模拟天下攻略专栏！

娜可璐璐－那个人的礼物

游戏类型：AVG

发售日期：2001.7.6

机种：PC/DC

本作是INETR–LET'S公司在2001年以侍魂中的娜可露露为主角开发的一款AVG游戏，基于PC和DC平台，画面精美，音乐动听，剧情及对话温暖人心，十分感人。

游戏中加入了很多以前从来没有出现过的新人物，如娜可露露的幼年玩伴阳塔姆和玛娜丽。在游戏中，玩家扮演的是一个从小失去双亲，以给露露当侍者，借此学习女巫本领的8岁的小妹妹－－MIKADO。玩家最终要达到使因旅行而心灵上受到伤害的娜可露露开心起来的目的。不过很遗憾，游戏的结局基本都是非常悲惨的……

更加遗憾的是，本作PC版在中国大陆并没有正式引进，所以大多数喜爱露露的玩家无缘见到这款3CD的游戏。还好现在网络如此发达，想玩的朋友可以去http://www.LastSky.net里下载。



动画



侍魂——「破天降魔之章」(1994年)

侍魂的早期作品，几乎全是围绕着正义战胜邪恶这个主题的。所有的主人公都只有一个目的——打败天草四郎时贞。侍魂早期的OVA——1994年的破天降魔之章讲述的便是圣剑士们经历重重磨难，同心协力，最终战胜黑暗之神阿普留香的故事。

宽永十五年二月，日本岛原半岛发生战乱。天草四郎时贞忘记了自己身为圣剑士的使命，为了统治日本，不择手段的发动着战争。以霸王丸为首的其他6个圣剑士义愤填膺，前去讨伐。谁知道……诶……英雄们全数葬身在天草的魔火之中……

岛原之乱100年以后，圣剑士们的灵魂转生，继续走上讨伐天草的道路。可是霸王丸似乎因为100年前的失手，脑子里少了根筋似的，一意孤行，一天到晚只知道去各个道馆摘牌子。

不幸的事情发生了，天草的邪军想要占领霸王丸的村子，俘虏了霸王丸最好的朋友吾郎。吾郎招架不住天草手下的严刑，答应带领天草的手下前往他的村子。霸王丸离开村子寻找吾郎的下落，可是他没有料到，天草四郎的手下地震带领一队人马已经袭击了自己的家乡。

当霸王丸得知村子被袭击的消息赶回时，他的母亲已经不幸受了重伤。母亲临终前将霸王丸的真实身世告诉了他：二十年前，她在村子附近的竹林里面捡到了一个婴孩。而这个婴孩正是100年前被天草杀害转生的霸王丸。面对母亲的不幸遇害，霸王丸恼羞成怒。不顾夏洛特等人的劝阻，独自向天草的官邸杀去。其他圣剑士们不愿意100年前的悲剧再次重演，赶往天草官邸拦截怒不可遏的霸王丸，一路上得到了正义志士柳生十兵卫等人的大力帮助。

整个故事到此就结束了，整体上给人一种很强烈的胡骋的感觉，侍魂里面的人物全成了黄飞鸿，武艺超强，斩恶除奸。6个人结成一帮，有一点黑社会犯罪团伙的感觉。看来，霸王丸在这个时候就已经养成了放荡不羁的性格。俗话说：3岁看大，霸王丸以后的生活也就可想而知了……

这部作品作也是娜可露露唯一杀人以后不会感到愧疚的影片，在天草官邸外迎战守卫官兵的时候，飞鹰吊挂攻击给的那叫一个爽！…… -_-lll

此作的故事情节基本上没有什么欣赏价值，只能作为喜爱侍魂的朋友们收藏之用。这部影片为辅导级，未成年人需要家长陪同观看。









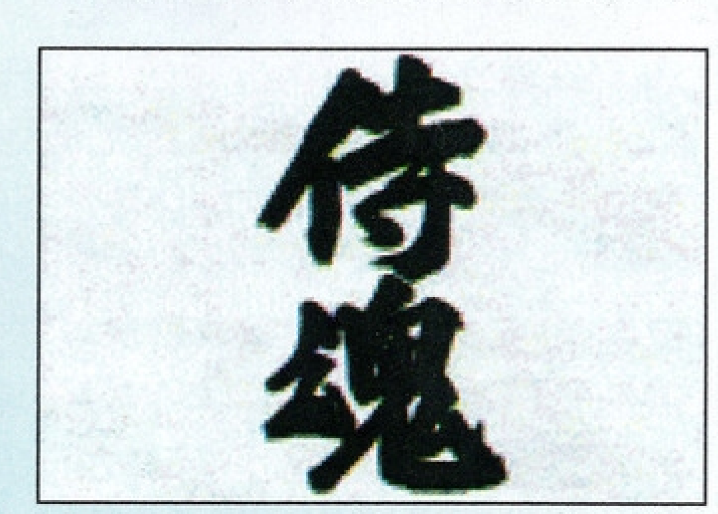


侍魂——「阿修罗斩魔传」(1998年)



不知道SNK是不是特别讨厌幻十郎啊，故事一开始，不幸的牙神就惨遭阿修罗的毒手……霸王丸在深山当中修炼，暂住在了露露姐妹家。莉姆露露看霸王丸天天光吃不干，没少教训他。霸王丸吃不饱，只好在外面捕鱼吃。这天却遇见了加尔伏特，并得知牙神幻十郎已被一个神秘的人杀死，加尔伏特感到霸王丸有危险，所以赶来提醒他，霸王丸虽然有不详的预感，但表面上还是不以为然。

娜可露露在野外救起了负伤的半阴之女——色，神秘男子阿修罗跟踪而至。娜可露露叫色独自逃跑，自己与对方交战。谁知阿修罗武艺高强，娜可露露在对方怪异的招式下毫无还手之力。在关键时刻，霸王丸赶到，使出他那老不死用不烂的旋风烈斩救下了娜可露露。加尔伏特发现晕倒的色，为了防止其体内的魔性控制她的身体，他决定杀死色。娜可露露及时赶到，试图说服加尔伏特放弃决定。不料色突然苏醒，从后面袭击了娜可露露。诶，真是以怨报德，好人没好报哦……幸运的是加尔伏特手疾眼快，救







了娜可露露，并与爱犬巴比一起追踪色。追逐中色召唤来了霸王丸的复制品，身单力薄的加尔伏特敌不过，还是让色逃了。

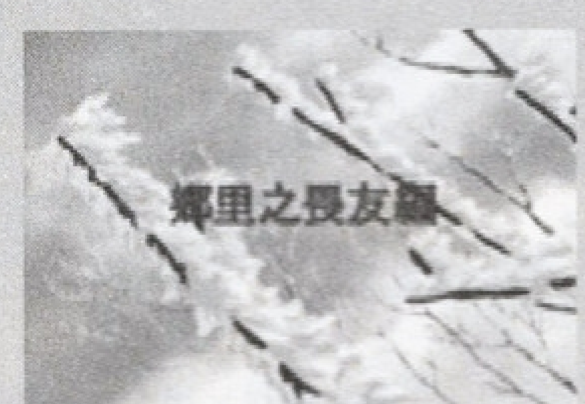
与此同时，霸王丸正与神秘的黑衣人激战，霸王丸以孤月斩将对手的刀打飞，不料对方突然使用怪招，并偷袭霸王丸，霸王丸在身负重伤的情况下，以顽强的毅力将对手击败，但由于顾及对方武艺高强，举世难寻，没有将其杀死。

第二天清晨，娜可露露带着满心的疑虑离开了村子，为了维护家乡的和平与安宁，身为女巫的她不得不走上战场……

不愧是七濑葵的原画啊，整个片子从画面上就给人一种很舒服的感觉。也正是由于七濑葵的原画，这部侍魂 OVA 终于赶上了日本动漫所应有的水平。别管故事是否胡编乱造，光看画面就足够了哈。这部片子同样为辅导级，不过我想应该不会对青少年产生什么负面影响吧……

ナコルル~あのひとからのおくりもの~——乡里之畏友篇（2001 年）









本作应该是对应于 PC 版的 AVG 游戏，剧情有关联。主要讲述的是在阿修罗斩魔传 OVA 中外出旅行的娜可露露归来后，所遇到的种种不幸，以及她与童年玩伴阳塔姆之间的微妙关系。

娜可露露身负重伤，在归来的途中昏倒在雪地上，被阳塔姆和玛娜丽所救。阳塔姆由于讨厌村中长辈们老套的故事，以及没有人性的制度，对婆婆们和村长的话毫不理睬。在娜可露露的家乡，身为女巫的娜可露露是不能有丈夫的。可是叛逆的阳塔姆并不顾及村子的制度，在娜可露露换衣服的时候冲进了娜可露露的家。愤怒的莉姆露露变出冰山，砸向这个不速之客。

终于，大自然的愤怒爆发了。一时间，天崩地裂，海啸山鸣。娜可露露被崩塌的岩石重重的压在了下面……故事很短，但确实给人不少启示。雷拉实际上是娜可露露心中阴暗的一面，也正是这样双重人格的存在，导致娜可露露在斗争与不斗争的抉择当中徘徊……现实生活中，确实也有不少人常常在是与不是之间不知所措，徘徊不前。要做好一件事，可能就要舍弃很多件事。但是，并不是所有的东西都是我们想要舍弃就能够舍弃的。命运似乎一直在主宰着我们。但是，把一切都看的淡一些，并不妨碍你的事业，你的追求。然而，它却会使你得到你自己。

图片来自：星辰手办模型展示厅（http://www.LastSky.net 转载）

手办模型

可以拿在手里把玩的侍魂手办模型，想不想要一个？可惜在国内很难买，还是看看图片过过眼瘾吧！











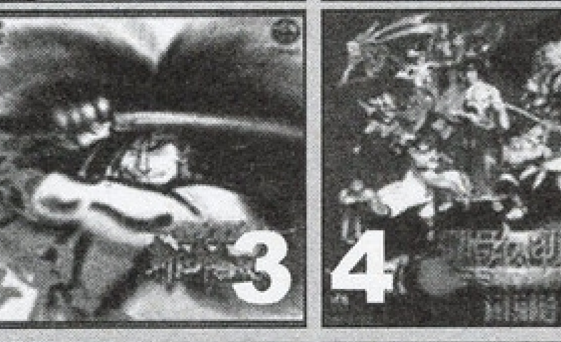
原声

原声音乐 CD！这个东西可就更难找了，只有拿模拟器听听 Rom 的音乐了。



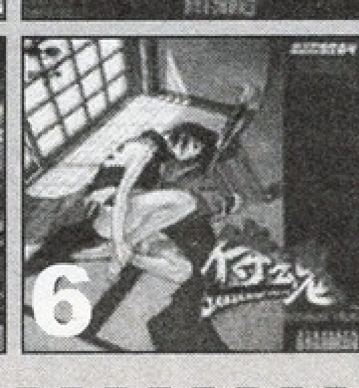




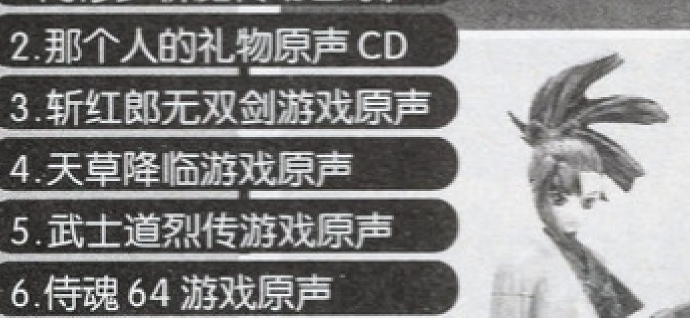












1. 阿修罗斩魔传动画原声
2. 那个人的礼物原声 CD
3. 斩红郎无双剑游戏原声
4. 天草降临游戏原声
5. 武士道烈传游戏原声
6. 侍魂 64 游戏原声

图文资料来自“真说·侍魂”http://shogun.myrice.com/

侍魂的御用绘画大师有好几个，他们是如何赋予角色以灵魂的呢？就让我们看看侍魂的原画制作过程吧。



赋予角色灵魂

白井影二先生主要是以墨绘为主的：

1. 首先勾勒出轮廓。在用过的复印纸背面画许多幅草图。

2. 画了七八幅画，这几幅是不是好一些？把它们选出来，这次因为要在大纸上作画，要扩大复印，扩大成原图的115%为宜。

3. 在和纸上临摹，虽然这种方法不大正规。只临摹要点，而不临摹全部。由于不能用橡皮，所以不要反复描着画。

4. 用笔尖收拢的小毛笔仔细描出重点部位。想好了再画，落笔不要犹豫，这一步骤产生了大量废稿（一切还要从头开始），这里是难点之一。

5. 用笔尖散开的毛笔或粗毛笔将其余部分上墨，从这一步骤开始，基本上是即兴发挥。

6. 涂上浅色墨。这种墨叫青墨，与线条墨不同。墨也有颜色之分，可用来画不同的景物，有赤墨、青墨、茶墨等颜色可供选择，都可以试一下，这里是难点之一。

7. 涂上彩色墨，取少量的颜料薄薄地涂于纸上，由于颜色干了之后，其色泽与未干时相差甚远，一定要在其它纸上试涂一下，否则前功尽弃，一切还要从头开始。这里是难点之三。由于颜料彻底凉干需要时间，所以这一步骤要将浓淡各处全部涂上颜色，大概正规的水墨画不是这样画的。

8. 从头再来时，不临摹下面的画，而是在更大的纸上直接绘画，可以说是想孤注一掷。

9. 就这样，数张草图，或者叫原画完成了，从中选出A、B、C三幅。

10. 最终选择了A（左起为A、B、C）。顺便说一句，A是步骤8直接画的那张。

北千里大师则是现代派画师，使用电脑处理底稿：

1. 将底稿扫描输入计算机。通常是采用那些线条被处理得很清晰的底稿，而这次却采用了有铅笔痕迹的稿。

2. 着色前的准备。用PhotoShop打开画像文件，提高透明度，当线条成浅灰色的时候，用“variation”项作调整，使色调稍微柔和些。

3. 下面用Painter开始上色。先上一层淡淡的底色。画笔用水彩细笔，纸用“Rosette”（纸的放大倍率为25%）。

4. 待底色干燥后，着肌肤色。要根据着色的面积经常变换画笔的大小，涂上薄薄的一层颜色，干燥一会儿，重复5~6次。

5. 用给肌肤着色的同一方法，将头发、服装也着色。

6. 色调浓重的部分，用深色一次涂绘，难于掌握浓淡的平衡。应该用淡色多涂几次，逐渐达到要求的色调。

7. 阿斯拉的色调黑，反复涂12~13次。

8. 用“Bleach”项打入强光。光源多，看上去很华丽，但会降低图的层次感。要控制自己的心情，适可而止。

9. 人物像绘到一定程度，就开始给背景着色。纸换成“Surface2”，不断调换纸的倍率，反复涂色。

10. 背景与人物像合成时，重新审视整体效果，再给人物像着色，好象偏黑了一些，调整明度和彩度试一试。接着，又将重点部分精心描绘一遍，最终完成了这幅画。

以下是一些简略的步骤



第1步-> 第2步-> 第3步-> 第4、5步-> 第6、7步-> 第8、9步-> 第10步



前言

Playmore公司2003年7月7日宣布改名为“SNK Playmore”公司，而他们以往脍炙人口的经典游戏也将重出江湖。

SNK Playmore也在官方网站贴出公告，让大家苦等七年的2D刀剑格斗大作《侍魂》终于将公布最新作品……目前这款名为《侍魂 Zero》(Samurai Spirits Zero）预计今年10月推出。除了官方网站的一张预告和八张人物图之外，也只有几段不太清晰的对战录像而已，可以说期待度满点。

另外值得注意的是此次的开发公司是Yuki Enterprise，除其开发日本将棋（在日本大体相当于我国的中国象棋）游戏外似乎没什么名气。不过从SNK Playmore以前的做法看，应该仍是原开发小组＋游戏公司的套路。

序章

比暗夜更黑，无处不在的深深的黑暗。在这个漩涡中，不祥的欲念开始蠢蠢欲动。这种深暗的鼓动，看不见摸不到，一波波的散布在黑暗中。就这样，历史的年轮开始徘徊，彷徨……

时值一七六八年，也就是后世所说的天明大饥荒。那个创伤一直延续仍未痊愈，贫瘠的大地丝毫没有光明的征兆。各地发生的烧杀抢夺络绎不绝，到了秋天时仍然颗粒无收。人们在未曾有过的灾难中挣扎，过着只知今日生，不知明日死的日子。

幕府的所有对策均未奏效。荒野尸骨累累埋都埋不完，面对着这个死亡之国那个武将朝天怒吼着。

“你们这帮家伙给我听听，国家在痛苦的悲鸣……为国报仇，决不能原谅德川愚蠢的罪行！崛起的时刻来到了！我，要成为救国的使者，将国贼德川一帮人全部化为灰烬！”

高唱霸歌的这个武将，他的名字叫做 凶国 日轮守 我旺。也许正是这个霸气的所作所为，导致了偶然的这一切——把自己的命运交给手中兵刃，把自己的身体奉献给武之道的二十四位武士都投身到了这场争斗的漩涡之中。

那么等待着他们的到底是武士之道还是修罗之道呢？

新增系统

本作的战斗系统以消费剑气进行攻击的“斩”基本系统、通过冥想来提升无槽的“特”辅助系统、无槽满时到达“无之境地”的超必杀技的特殊系统组成。

剑气槽

本作在角色体力槽的下方新增了一条剑气槽来表示角色的斗气，使用攻击后剑气槽就会减少，从而下次攻击力就会下降。如果不攻击的话，剑气槽会自动回复。一旦变成怒满状态，剑气槽会变长，也就意味着攻击力可以蓄得更大。个人感觉这个系统很可能导致对战双方都不出招，等到攻击力最大的时候再火拼，然后再分开不出招等待……但愿只是我多心吧。

无之境地

谜一样的新系统，实现条件是在体力呈青色闪动时↓↙←+D。使用后出现大魄力画面，怒槽会消失，背景变成黑白。无之境地中可以B+C+D发动“一闪”，不过效果是否和前作一样还是未知数，一切都要等游戏发布后才能揭晓了。

系统

基本操作

A：轻斩
B：中斩
A+B：重斩
C：踢
近身←或→+C：破防（背投）
D：冥想
←或→+D：小跳
↘+D：前滚
↙+D：后滚
↓+D：伏下
↓↘→C+D：武器击飞必杀技。就是超杀，出招比以前更容易了。

原作中的基本系统都有保留，连早期的伏下都也出现了，看来攻击手段更是多样化啊。

夏洛特俯身躲过雷光镖

SNK PLAYMORE 经典格斗大作《侍魂》再现江湖（资料整理收集：格斗中国 Kim 雷）

人物

本作主角为身负 7 把刀的德川庆寅，前作《天草降临》17 名角色除天草外全部出场，加上新角色共有 24 人（隐藏人物未知），是历代人物最多的侍魂 2D 格斗游戏。而担任本次新角色制作的就是大名鼎鼎的和月伸宏！可以说取之于侍魂用之于侍魂，让和月来做侍魂新角色的人设，真是再合适不过了。



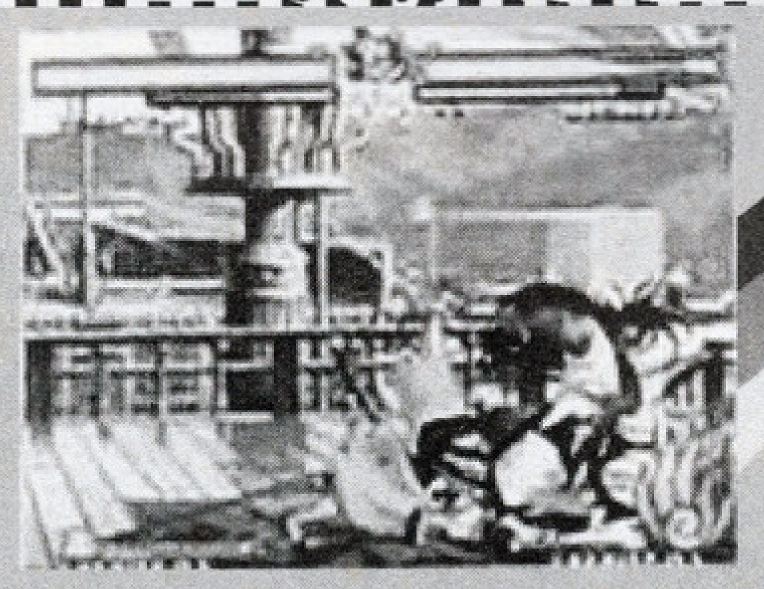
有大特写哦！

德川庆寅

新增角色，四名新角色强势出击！

就算没有听过关于挥舞十字枪驱散鬼神的武将故事，也应该听过庆寅这个名字吧。靠着手中的枪和高强的武艺，凡参加的战斗必定会创下功勋。彻底扭转不利局面的他，舍弃了领主的地位靠一己之力成为了历史上的真正英雄。

数年前，一位拜访江户的武将以压制性的魄力使庆寅第一次尝到了震惊的滋味，也首次感到了比武的渴望。从这个比任何人都热爱自己国家的武将身上，庆寅知道了"钦佩"的意思。某天，庆寅独自一人，既没有去和苦苦等待他的 6 个恋人一起喝酒，也没有和熟识的江户居民一起谈笑，而是听到了"凶国 日轮守 我旺企图叛变"的谣传……"干得还挺漂亮啊"庆寅这样说着信步溜达到街上，象往常一样去继续花天酒地了。



角色设定

虽然沿袭着将军家的血脉，但个性却与将军的家规完全不合，经常混迹在平民中，对束缚他的那套根本不管不理。由于他"潇洒倜傥"的性格，很得村民的人缘，女性也都很倾慕他。随身携带 6 把刀及 1 把大太刀，这 6 把刀每把都有一个花的名字，正和他的 6 个恋人的名字相同。

人物特点

每一招必杀都是一个恋人的名字，还真是浪漫的人啊。出招十分之快（废话，7 把刀等着轮流上阵呢）。

真镜名弥娜

角色设定

一出生就拥有强大的灵力，被当作琉球王国的神女而养育长大，可也正是她那超强的灵力而被人们所疏远。渐渐的弥娜忘记了什么是笑。唯一的朋友——甚至可是说是家人的就是天真没有世俗偏见的查布尔。绽放出神女才能的弥娜。作为一个年轻的妖灭师，开始了讨伐邪恶的工作。

人物特点

远距离作战超强，快速的弓箭让对手无从下手，但是一旦被近身的话可要加倍小心了。

迟了，什么都迟了。弥娜无表情的双眸注释着已经化为一片废墟的故乡。在附近的村落讨伐妖怪而被耽搁数日的弥娜，察觉到一股强烈的邪气正向着故乡的村庄袭去。于是她急忙踏上归途，然而……还是晚了一步。"……弥娜、弥娜……"弥娜走向发出声音的地方，在瓦砾中看到的正是她唯一的朋友查布尔。抱起查布尔。弥娜终于为自己不是孤独一人而留下了眼泪。

故乡并没有幸福的回忆。自幼被家人疏远，没有朋友，受到村中众人的冷落——即使是这样，这里仍然是她出生的故乡。自从成为妖灭师以来，弥娜第一次以自己的意志拿起了长弓。"……绝不宽恕"弥娜望向那股强烈邪气远去的方向，那正是日轮之国的方向。



云飞

手持大刀，样子倒是很像老年时候的霸王丸啊。

腐れ外道

怎么看怎么恶心的魔物，一切都不明。



关于人物性质

本作中没有了罗刹修罗的剑质选择，但是有4个罗刹版的人物被独立保留了下来，完全不同的招式与装束，给玩家全新的一面。

新增角色各有特点

负面人物，邪恶的灵魂在蠢蠢欲动

反派

罗刹丸

全身充满邪恶斗气的罗刹丸，是从霸王丸灵魂中诞生出来的反面人物，一面筑起成堆的尸山一面追击着霸王丸。

莱拉

以罗刹版的“紫娜可露露”而做出来的全新角色，实际上在PC版及动画里都已经出现过莱拉这个人物了。

炎邪

一直在寻找火月身体的破坏体——炎邪。在设定上很有侍魂64里罗刹版的感觉，邪恶的外表，强大的实力。

邪恶角色

水邪

自己号称为“神”，为了避免消亡的命运而寻找水月本体的魔界精神体，以罗刹版的苍月为原型。

旧有角色，武士之魂再度出击！

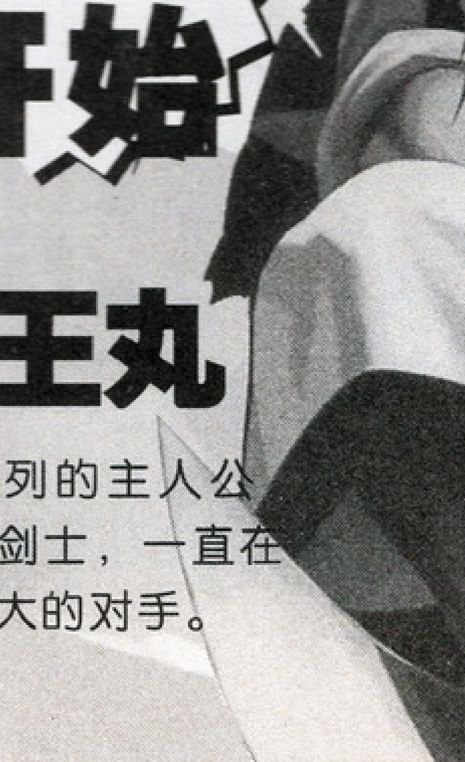
其他人物

莉姆露露、桔 右京、牙神幻十郎、柳生十兵卫、服部半 、加尔伏特、千两狂死郎、塔姆塔姆、绯雨闲丸、花讽院骸罗、首斩破沙罗、夏洛特、风间火月、风间苍月等人也均有出场。

娜可露露

可以称为侍魂女主角的大自然之巫女，擅长机动的战斗，本作中，娜可露露则显得更加小孩子器，与莱拉相比差别更加的明显，也许是为了满足玩家们更广泛的需要。

即将开始



霸王丸

贯穿系列的主人公我流的剑士，一直在寻找强大的对手。

光盘说明

配合文章，本期光盘内放置了丰富的侍魂资料，包括侍魂0的测试录像，侍魂堂特别制作的天草连续技录像，雷特别制作的侍魂历代背景大全，以及网络上收集的完全出招、周边照片、官方壁纸。保证能够满足每个侍魂玩家的需要。

■作者：Sam Pettus，翻译：模拟天下/Crix

模拟基础 The Basis for Emulation

译者注：本文译自作者所著之《模拟：对还是错？》一书的第一章——“模拟器”的第一小节——模拟基础。考虑具体情况删减了第一段关于作者介入模拟界的一段经历。本文围绕模拟器的合法性问题系统介绍了模拟器的基本概念和常识。

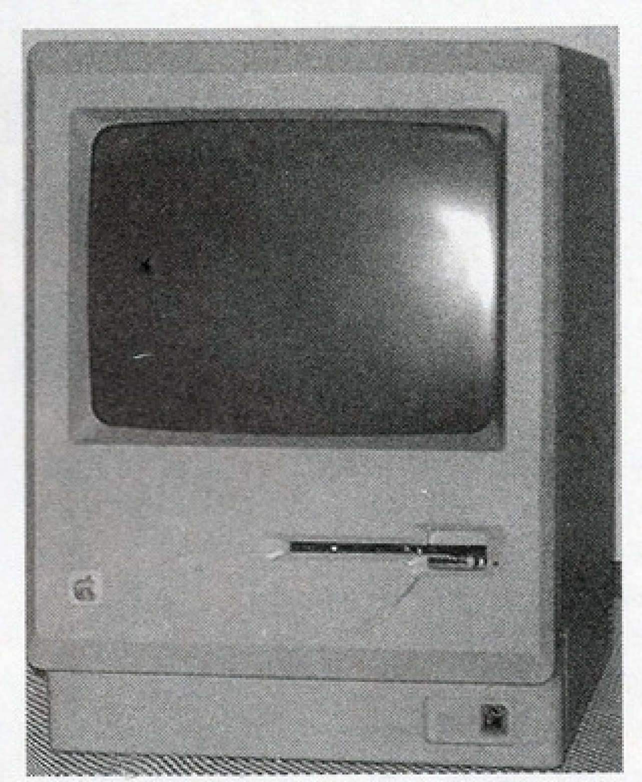
【模拟的目的】

（初识模拟）人们可能会询问的第一个问题是很明显的：“模拟器合法吗？” 这取决于你询问的具体是哪个方面——你是把模拟看作一个完整的概念，还是你仅仅是是指创建模拟器这一个方面。为了解决这个难题，我们首先来看看模拟器的目的。我们把创建模拟器是否合法这一问题放到稍后的地方来讨论。

什么是模拟器？一个模拟器就是一个设计用来模仿一个系统的另一系统，目的是使这两者都能接受同样的数据，执行同样的程序，并最终得到同样的结果（美国传统辞典，第二学院版，词条：“emulate”)。模拟器可以是纯硬件，纯软件以及两者的结合。在提到的我过去的事情中的那两个商店里出售的，Amiga 转换程序可以看作是一个纯软件的或者称“真正的”模拟器，但是 PC Bridgeboard 以及那个原版的 A-MAX 则可以看作是“组合的”模拟器，因为它们在设计上是采取组合硬件和软件的方法的。而一个纯硬件（或者称固件）模拟器的例子是世嘉 Genesis/MegaDrive （即世嘉 MD）的 VDP 的模式 4，它能够完全通过硬件来使机器转换为一个 SEGA Master System 来工作，这一操作通过接收来自机器卡带端口的特殊代码来激活。

对于那些还仍旧是模拟器界的新手来说，你恐怕还不明白我在讲什么，那么让我换个方式来形容一下模拟。大家一定都是在使用 IBM PC 的兼容电脑，使用的是微软的 WINDOWS 操作系统。来看看“附件”文件夹。你会看到这里有不少的程序和目录，但是有一个我要你看的叫做“计算器”。运行它，看看会发生什么。你现在应该已经看到了你的屏幕上出现了一个小小的计算器——它跟你在你本地杂货店里买的信用卡大小的计算器没什么两样。如果你现在手头就有一个，那么把它拿过来放到你的键盘边。现在，我要你在电脑上的计算器里算一个数学题——然后——如果你手头有一个真正的计算器的话，你再用它检查一下结果。很酷，嗯？这就是因为电脑里的计算器“模拟”了一个真正的计算器——它能够像真正的计算器一样的为你服务，只要你坐在电脑前。因为电脑上的这个计算器只是一个电脑程序，不需要任何的额外的硬件（除了电脑本身），这可以看作是一个纯粹基于软件的模拟器，也就是——“真正的”模拟器。

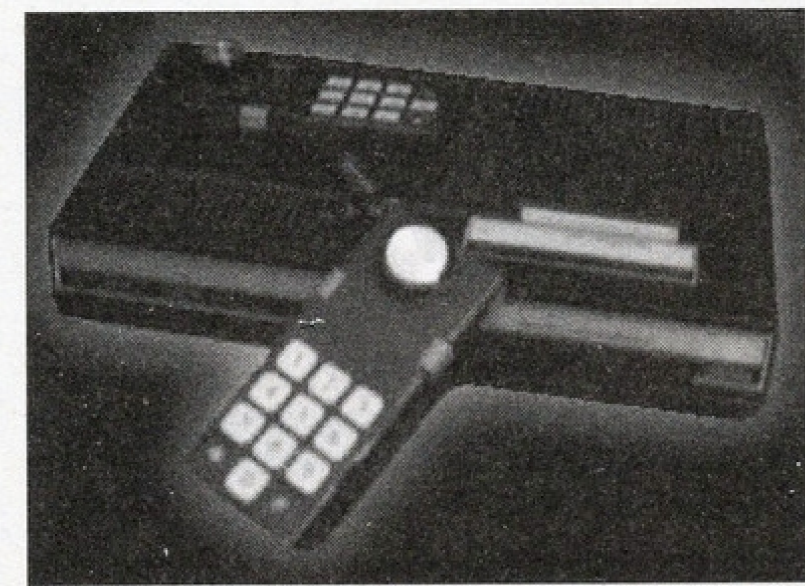
这个例子告诉了我们一个模拟器的潜在的一个观念——模拟器是设计用来执行一个或一个系列的特殊任务的，如果没有模拟器你就无法完成这个任务，因为它并不是针对你现有的硬件的。这就是模拟器的核心概念。你本来无法在 SEGA MD 的机器上运行 SEGA Master System 的游戏，但是你可以使用 PowerBase Converter —— 一个独立的卡带接口附件，它包括了一个特殊的能够重新配置机器使之能够运行老的游戏卡带的启动 ROM。 你本来不能在苹果机上运行 WINDOWS 的软件，但是 SoftWindows 使之变得可能。说到我喜爱的古董 Amiga 2000，你本来无法在高端 IBM PC 兼容机上运行 Amiga 的软件，但是 Cloanto's Amiga Forever（商业许可版本的 UAE）却使这成为可能。这个概念是很诱人的，这些年来也一直被商家和用户们通过各种方式在利用。不管你是谁，“模拟”均是电脑硬件的一种有效的利用。



【模拟的原因】

那么，为什么一定要模拟呢？有几个原因。第一，便利。还记得计算器的那个例子？设想要是你的秘书借走了你桌上的那个计算器然后再也没还。第二，向下兼容。假设你需要继续使用一款比较旧的软件，那么通过某种装置能使你在较新的硬件上运行它是非常棒的——那样的话你就可以把老的硬件给扔了，以腾出更多的空间。第三，软件开发。使用一种你熟悉的系统来为另外的某种特制系统开发软件是非常舒适的。第四，对跨平台支持的备用品。如果要为了各种不同的目的而需要使用各种不同的硬件系统，那么比起购买各个系统来说，使用单一的多功能电脑外加各种不同的软件要廉价的多。模拟能够让你在你的系统上运行其它你没有或者买不起的系统上的软件。这样显然节约了资金。





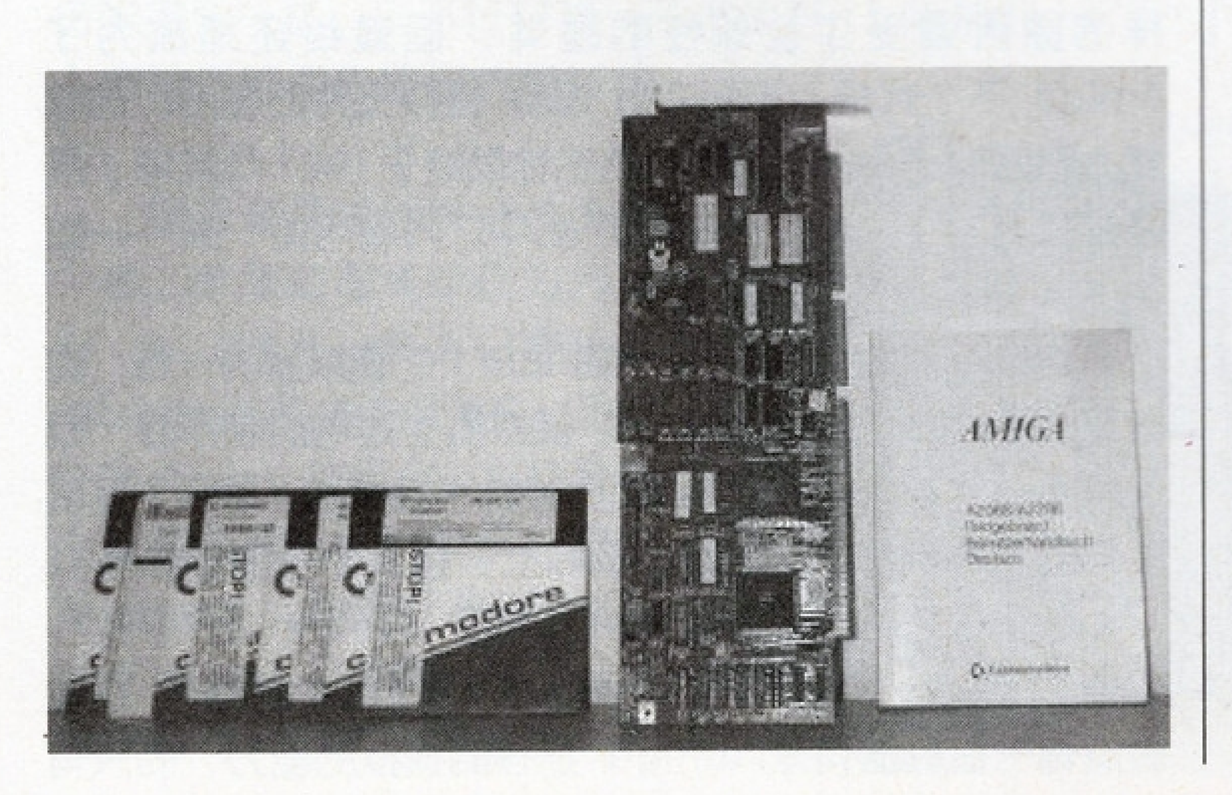
需要几个模拟的实例吗？嗯……我们已经为便利性这点举了微软 WINDOWS 系统中的计算器这个例子。对于向下兼容性来说有许多这方面的例子，但是这里我只举三个：用于 SEGA Genesis/MegaDrive 的 PowerBase Converter；所有因特尔或者因特尔派生的 80286 处理器以及它们的后代中的“真 8086”模式；以及古老的 Commodore128 电脑的著名的“三重模式”的操作

系统特性。谈到软件开发，我知道的最好的例子是世嘉的 TeraDrive，它是一台经过特殊修改过的 386SX PC-AT 兼容电脑，但是其上有板载的世嘉电视游戏的硬件，这几乎是专门为游戏开发商生产的。同时这也是一个很好的跨平台支持的例子，因为它可以让你同时运行 IBM PC 和 SEGA MD 的软件。

随着各种各样的向下兼容以及 SDK（即 software development kit 软件开发工具包，译者注）的问题在电脑程序员的脑袋中盘绕，一些聪明的年轻的程序员就不可避免的想到："与其花上千美元去买套 SDK，我不如自己写个。"同样，设想一个拥有一台电脑却撇在一边的热情的家用机玩家因为游戏机本身的过时而无法在本地的商店里买到自己玩坏的卡的替换品时，他说："忘了它，我打算自己写个模拟器，然后把卡带的 ROM 转储下来"。让我们再看看某一个个人电脑用户因为刚刚得知自己买的游戏因为是被设计运行于一个较旧的现在已废弃的系统上运行不能在他的新的系统上玩而垂头丧气。"不行"，他说，"如果商店不退我钱，那么我无论如何也要想个办法让它运行。"听到这些话时，我们想起了 retrotechs ——他们全心全意的爱着老式电脑，并且愿意为了让这些电脑继续存活做任何事情。"我们已经厌倦了寻找不再生产的部件，"他们说，"这个很酷的程序能够让我们在新的系统上运行这些旧软件。"我们还可以看看那些大型软件的卖主们，他们需要寻找一个方法来使得他们的旧软件能够在即将发布的新系统上工作而不致于损失一大块的客户群。"什么还用旧硬件？"他们说，"我们只需要在新系统上做一个模拟器就可以了。"等等等等，诸如此类的例子很多。这也是现代模拟社区诞生的原因。

【模拟的诞生】

"模拟"这个概念是由 IBM 的系统工程师 Larry Moss 于1964 年发明的，属于 IBM System/360 家族的巨型机的开发工作的一部分。这款大型电脑所有设计均采用了集成电脑，这在当时是具有相当的革命性的。这也意味着那些为老式的 IBM 晶体管电脑辛苦开发的程序就不再能够用于新的系列产品。为此，IBM 试验了三个方法，第一个方法是完全使用软件来仿真（听起来很熟悉？），接下来的一个来自 Moss 的提议，最终一个简单直接的固件方案导致了 IBM 1410S 的诞生（这个听起来也很耳熟）。但是，纯软件和纯硬件的两个极端方案均不适用于 System/360 系列产品——"软件的仿真"太慢，而 IBM 1410S 中使用的固件的方案则过于硬件特殊化。应该会有一种三者之中居中的方案，这时 Larry Moss 出场的机会到了。



Moss 使用词语"模拟"来使他的提议与其它纯软件或者纯硬件的方法区别开来。他的设计"力求相似于"真品却不是真品，在完全不同的系统下以一个合适的速度运行同样的程序。实际上产生的模拟器是硬件部件和软件的一个组合，这个组合彼此关联使得高端的 System/360 电脑能够好像它们自己就是当时的最好的电脑——IBM 7070 巨型机一样的运作。随着过后几年的显示，Moss 相信：目标系统与被模拟的系统越接近，模拟器就能够越好的运作。这就是他为什么选择"组合"方法的原因，这个方法能够在可移植性和费用上达到最好的妥协。它只有那些确实是为了提高效率使模拟速度达到能够忍受程度的必须部件，其余问题则由模拟软件来解决。Stuart Tucker，System/360 开发问题的负责人，喜欢这个主意，于是允许了 Moss 的这个方案。其余的，就像人们说的那样，已经是历史了。System/360 成为了其领域中 IBM 最畅销的系列产品，Larry Moss 的 7070 模拟器也取得了巨大的成功，直到70 年代，仍旧有不少客户在这个模拟器下运行他们的旧软件而没有任何问题。这就是模拟这项技术诞生的经历，也是设计一个模拟器的三种基本方法的诞生经历。这些都应该归功于 Larry Moss 以及他在 IBM 的工作伙伴们。由于他的成就，在今天，他被视为电脑系统模拟之父。

【技术的缩小】

而个人电脑的模拟则要归功于三个个人电脑工业的真正先驱者—— 提姆·帕特森，唐· 博迪斯以及比尔·盖茨。在1980 年，微软发布了 Z80 SoftCard，这是微软第一个硬件产品，也是它在 AppleII 个人电脑上推出的第一款这样的周边。这个售价 350 美元的外挂由一个插卡和附送的软件组成，使用它可以让 AppleII 的用户在他们的电脑上运行 CP/M 的软件。提姆·帕特森设计了这个模拟器的硬件部分，唐· 博迪斯在最终阶段管理整个产品（以及那个必须的软件），而比尔·盖茨则是保证这一切运作良好。要记住，那时候还没有 IBM PC 或者 DOS。你只作软件是毫无作为的，因为现有的技术太有限了。Gary Kildall 发明的 CP/M，是商业电脑上占统治地位的操作系统，当时，IBM 还没有介入这个领域。但是，这个系统却与 AppleII 的 MC6502 CPU 并不兼容。微软的 SoftCard 有一个板载的 Zilog Z80 CPU，这是 CP/M 被设计用于工作的 CPU 之一。微软的 Z80 SoftCard 是第一个个人电脑的电脑模拟系统，它极大的扩展了 AppleII 能够运行的软件范围并且为这款经典电脑的成功作出了巨大的贡献。到80 年代中期，CP/M 本身仍然是个还行的操作系统，用于那个年代的其它个人电脑系统上的与 SoftCard 类似的产品后来也不断出现。这些各式各样的 CP/M 模拟器意味着用户们在学习使用新的电脑系统时不需要丢弃他们的旧的 CP/M 软件。这样个人电脑用户也像先前的巨型机用户一样感谢这个概念给他们带来的好处。

1982 年，电脑芯片制造商宣布了 80286 CPU 的发布。这是这个公司的首个打算大规模生产并代表个人电脑处



理能力大飞跃的真正的16位处理器。一切都显得非常良好，但是因特尔碰到了一个问题——当时几乎所有的软件都是8位的。幸运的是，那还是IBM早期异常迅猛的日子，他们的IBM 5150个人电脑（也就是IBM PC）以狂风暴雨之势席卷整个商业电脑市场，同时也为所有愿意追随它的足迹的机器设定了标准。IBM PC使用的是16位的8086 CPU，但是它的系统总线和软件基础都是8位的。当时还正处于赢取他们在克隆版电脑中使用Phoenix逆向工程的BIOS的法律斗争中的康柏，因使用的是与IBM兼容的8位CPU 8088而受惠颇深。而8088正是因特尔设计的作为8086的一个廉价替代品。得知这点后，因特尔设计了一个独特的方案来保证现有的8086/8088软件均能在他们的新的CPU上使用。因特尔80286最终被设计为能够在两个模式中运行：标准模式，使用16位的数据通路和16位的内存寻址；真实模式，使用8位的数据通路和8位的内存寻址。在做到这一点时，因特尔无意识的创造了第一个个人电脑的纯硬件的模拟器——80286的真实模式完美的模拟了一个实际的8086 CPU。需要指出的是，8086的“真实模式”在今日个人电脑市场上因特尔的每一款CPU中都仍然存在。

在Atari Video Computer System (VCS，随后重命名为Atari 2600)刚诞生的日子里，电视游戏的模拟也开始兴起，因为制造商们都开始向着新的飞速扩展的家用游戏市场冲击。直到1982年，Atari VCS一直是无可争议的赢家，然而对手Coleco发布了他们的ColecoVision家用机。这是一个领先的产品，实际上是一个经过改装了的“伪装”日本MSX个人电脑，它的强大的机能给Coleco介入Atari VCS游戏统治的游戏市场带来了机会。Coleco为ColecoVision推出了一个特殊的转接器——Expansion Module #1——它能够使得他们的主机使用设计用来运行于Atari VCS的游戏。Atari立即控告他们的版权受到了侵犯，但是在法庭上输了官司，因为这个产品并没有侵犯任何Atari的专利。Coleco随后在1983为了“感谢” Atari的宽宏大量发布了一台Atari VCS的百分之百的克隆机——Gemini。而那个ColecoVision Expansion Module #1在今天被许多人视为第一个电视游戏系统的模拟器，但是第一个“真正的”电视游戏模拟器是在八年后出现的（Yuji Naka的未发布的运行于SEGA MD的NES模拟器）。需要指出的是，许多不同的制造商均为各式各样的系统制造过这种所谓的“卡带转接器”，每一个都是支持不同的卡带格式，这一直延续到90年代末的最后一个使用卡带的游戏主机——N64主机上。

现代系统的所谓的“真正的”模拟的开端要追溯到1985年，这要很大的归功于一种特殊个人电脑的诞生——一种将在许多方面永远改变工业界的电脑系统。我们仍然要谈Commodor公司，但要讲的是一个完全不同的系统——传奇般的Amiga个人电脑，它通常被认为是当时最强大的个人电脑，世界上第一台多媒体电脑，也是第一个开放式的支持模拟技术的电脑系统。Amiga的强大程度已经到了连commodore公司本身也确实不知道拿它怎么办了，但是至少他们还意识到，它要想在PC兼容机占统治地位的市场内立足的话需要与IBM PC兼容。Amiga设计小组早就预见了这一需求，研制出了一个组合的IBM PC模拟器，并演示给了Commodor的主管人员看。根据当时的文献阐述，模拟器分两个部分，软件的部分叫做Transformer（转换器）而硬件部分叫做TrumpCard。这个方案被接纳了，但是Commodore坚持要作一些修改（例如对TrumpCard的ISA卡支持），这使得这个模拟器抵达市场整整迟了一年。与此同时，其对手Atari利用这个机会加紧开发了自己的IBM PC模拟器，并在1985的中期的AtariST电脑首次展示会上首次演示了一个“烟雾和镜像”的演示程序。他们的IBM PC模拟器加速开发最终产品于1986年初出现在货架上。因此，由Avant-Garde软件为AtariST开发的PCDitto可以称得上是第一个公开发布的IBM PC模拟器。这是一个纯软件的产品（也就是“真正的”模拟器）并且因速度极慢而声名狼藉。但是，它的存在却很大程度上刺激了Commodore的行动。Amiga的IBM PC模拟器迅速被重新编译并移除了硬件的需求，不久由Insignia Solutions发布了A1025 Transformer，也就是Commodore自己的“真正的” IBM PC模拟器程序。它比PCDitto好不了多少，但是至少Amiga用户可以在好几个月里好好用用这个IBM PC模拟器了，同时，原来的那个Transformer程序外加TrumpCard硬件的组合的概念也被永远的遗弃了。那年的其余时间里，TrumpCard的概念得到了重组，最终在1986年的冬天的交易会上以PC Sidercar的名称出现。当时它因为各式各样的原因遭受了全球性的唾骂，但最终还是成为了Amiga下一代桌上电脑中对IBM硬件支持的基础。这款桌上电脑以Amiga 2000的名称最终于1987年发售，最终还是成为了Amiga系列产品中广为应用的一款——模拟的支持几乎是其全部。



POWER BASE CONVERTER

Atari可以算作第一个出售IBM PC模拟器的一方，同时第一个“真正的” IBM PC模拟器也是他们制作的，但是是Commodore以及Amiga设计小组创建了第一个可以工作的IBM PC模拟器。实际上，各种平台的许多模拟器，从最著名的到最不著名的，都在Amiga上有开发，这为Amiga赢来了一个昵称——“变色龙机器”。在当时没有一台机器有像Amiga那样的模拟的能力，而只有

最近的个人电脑技术上的进步才将这个能力带到了其它平台上。Amiga 在模拟上的声望直到今天还没有被其它个人电脑系统超过。

【跨越所有权的界线】

模拟的概念在1988年因为一个名叫 Simon Douglas 的年轻人引起了广泛的关注。他是 A-MAX 的开发的背后驱动力量。A-MAX 是一款运行于 Amiga 之上的 Macintosh 电脑模拟器，也是这个平台上的第一个 Macintosh 模拟器。Readysoft 在当年的11月的“Commodore 世界”展示会中演示了他们的 Macintosh 的模拟器，这立即引起了在场所有人的关注。当时的主要个人电脑杂志登出了许多相关文章，大量的评论涌现。就像 Commodore 在同一展示会上推出的 Amiga2000 系统使用的 PC Bridgeboards 一样，A-MAX 也是一个组合的模拟器，包括硬件（一个外部的转接器）和软件（A-MAX 程序）两部分，它能够提供最大可能的运行能力和表现。它的外部硬件转接器（以及随后推出的内部的插卡的替身）需要一台真正的 Macintosh 电脑来使 A-MAX 运作，而“缺少的部分”就是真正的 Macintosh 的 128KB 的 BIOS 芯片（共两块，我记得）。A-MAX 和其它先前的 Macintosh 模拟器之间有一个很大的区别就是 A-MAX 代表着第一次一个具有能够完整模拟一款某一卖家拥有所有权的系统的模拟器走向商业化。以前也有一个叫做 Aladdin 的 AtariST 模拟器，不过它的功能相当有限因此很快被理所当然的归为被忽视的地位。A-MAX 将一台适当配置的 Amiga 转换为一个真正的 Macintosh 电脑的克隆机，无论在哪一方面。苹果公司立即发表了他们对这个产品的异议。

一个商家自己产品系列内的模拟是毫无疑问完全可以接受的。私人所有的平台的得到许可或者试验性的模拟是合法的这点也没有争议。许多这样的产品已经出现。对于老的 CP/M 模拟器来说，从未出过任何问题，因为它们早已被广泛接受，CP/M 的慷慨的使用协议也早已拟定。而自从 IBM 输掉了 Phoenix BIOS 的官司后，模拟 IBM PC 也没有了任何问题。但是，一个商业的 Mac 模拟器？所有人都知道 Apple 对于他的这台小型的黑白电脑有多吝惜，他们想尽了所有窍门来确保 Mac 电脑不被克隆。A-MAX 的出现使得当时的个人电脑业界变得闹轰轰的，许多人预料 Readysoft 将会陷入与非常介意产权的苹果电脑公司的长期而麻烦的官司当中。N64 以及 PSX 模拟器的用户们，这个听起来很熟悉对吗？它跟你现在经历的完全一样，只不过它是一个发生在10年前的一个个人电脑系统的未授权的模拟器上。



接下来发生的事至今仍是个迷。苹果公司继续费力的反对 A-MAX，申诉它侵犯了 Macintosh 技术的所有权。当时许多 Amiga 的用户，包括我在内，都记得那场对苹果公司与 Readysoft 之间的官司所带来的恐惧和讨论。非常奇怪的是，苹果公司所做的也就是反对而已。其它什么也没有发生，这就是最令人惊讶的地方。当然，是几乎什么也没有发生。苹果公司针对 A-MAX 所采取的唯一公开的行动是试图清除所有散布开的 Mac BIOS 芯片的资料来源。但这收效甚微。拥有坏旧 Mac 电脑的苹果公司分销商以及维修中心迅速把那些系统上的 BIOS 拔下开开心心的卖给那些手持钞票的 A-MAX 用户。最终，苹果公司放弃了行动，接下来的若干年里，A-MAX 成为了 Amiga 以及 Mac 社区里的一个确定组成，这两类社区里的人拥有了共同的东西，即便一个仅仅是模拟器。A-MAX 不仅在随后几年里成为了 Amiga 市场上的一个稳定的产品，同时也成为了 Amiga 众多模拟器中倍受吹捧的一个，并诞生了一系列的复制品（Shapeshifter, Emplant, Fusion）。尽管最终它被其竞争者超过，A-MAX 仍旧可算是塑造 Amiga 传奇的一款产品。Macintosh 的模拟在今天已经是件相当平凡的事了，在这点上，是 A-MAX 为后人的努力照亮的道路。

那么为什么苹果公司不起诉 Readysoft?

因为他们不能。他们没办法赢，他们明白这点。

哇，那么你的意思是……即便是那个时候……他们也不能？为什么会这样？

以下的解释一部分是推理一部分是猜测，它们是基于已知的事实和对相关法律问题的仔细的研究。苹果公司即便是在后来的日子里也拒绝对此事进行评论的机会，所以可能这就是我们将会拥有的仅有的答案。因为它并不完整而且来自于猜测，它仅仅是近日里得到的一个比较合理的解释。

苹果公司的法律部门非常清楚对其拥有版权的电脑代码，特别是电脑的操作系统，包括 BIOS 中的和软件形式的，在未经授权的情况下进行复制是违法的；事实上，他们在大致五年前帮助创立了一个先例 Franklin ACE 1000，一个非法的 AppleII 克隆产品。（Apple v. Franklin, 1983）Simon Douglas 和他的小组也知道这件事，也知道关于对逆向工程 IBM PC BIOS 的争论。（IBM v. Compaq, 1982），所以他们设计 A-MAX 时采用的方式就是不触犯苹果公司的知识产权。Amiga 和 Mac 使用的是相似的处理器，以相似的方式组合起来的相似的部件，唯一真正的区别是两台电脑的具有代表性的操作系统和通讯端口。这就是 A-MAX 采用组合式模拟器的原因。它的转接器包含了最小量的用于完整的 Mac 兼容性的必须的硬件，也就是仅仅是特制的 Appletalk 端口和 Mac 外部软驱的连接器，外加适当的用于真正的 Mac BIOS 芯片的接口。而模拟软件则负责其余部分，重新配置 Amiga 内部使之能够进行合适的 Mac 操作。几乎一致的硬件是解释 A-MAX 能够如此良好工作的一个很大的原因，这也同时印证了 Larry Moss 的关于近似的系统能够制作快速的模拟器的论点。

回顾一下的话，重新配置 Amiga 软驱使之能够读取原始的 Mac 软盘可能是 A-MAX 原始版本中最聪明的一招。它使得 Amiga 用户可以直接使用 Mac 的软件而不需要将磁盘转换为另一格式；因此，你可以使用真正的 Mac 操作系统来启动模拟器。这不但异常的便利，我们后面将会知道，同时在法律上

也是非常明智的。A-MAX 可以处理原来的 Mac 软件而不需要更改它的格式；因此，对于软件相关的问题的争论就被非常漂亮的绕过了。

而对原来的 Mac BIOS 芯片的需求则是另一个大胆而非常合乎情理的举动，因为 Simon Douglas 和他的小组既没有对之逆向工程的资料也没有那个愿望。强制使用真正的芯片实乃一石二鸟之计。这节省了他们长期艰巨的逆向工程的过程，也因此躲过了随之而来的不可避免的官司。同时这也通过出售 Mac BIOS 这点给了苹果公司一点补偿。这个利润虽然没有出售整台 Mac 电脑那么多，但毕竟是进了苹果公司的腰包。因此，可以说，每出售一份 A-MAX，苹果公司就要赚一份钱。作为一个潜在用户初次购买 A-MAX 的补充，他还需要拿出一份钱来向苹果公司购买其拥有产权的 Mac BIOS。这是一个很聪明的点子，并且后来的产品均借用了这个思想，尽管需要一个外部的 BIOS 的概念很快就变得不正当（记得 A-MAX 盗版？）。

顺便一提，还需要注意的是苹果的在当时的其它法律方面的争论在他们对 Macintosh 模拟的兴起的最终无声的反应中所扮演的角色。要记得，与 A-MAX 事件同时兴起的还有苹果当时正考虑起诉微软，因为苹果认为他们的 WINDOWS 操作系统在许多方面是非法的侵犯了 MacOS 的。现在设想你就是苹果公司的人，摆在你面前有两个潜在的针对侵犯你的商家的官司——一个你可能赢不了，考虑到一个法律案例的先例（A-MAX），一个因为同样的原因你可能赢（微软的 WINDOWS）。你会控告哪一个？

总结一下，苹果公司不可能证明 Readsoft 或者 Simon Douglas 及他的小组有故意侵犯其知识产权的行为。他们在设计 A-MAX 时已经非常小心，事实证明了他们的远见卓识。在1989年过半后，关于 Macintosh 的模拟仍旧处于激烈的争论中，甚至到了 A-MAX 最终投入市场后，每一个 Aimga 和 Mac 社区的人都时刻注意着事态的发展。当那年年末时，A-MAX 毫发无伤的出现时，我们大家都集体松了一口气。苹果公司决定不去质疑 Macintosh 模拟的合法性。这么作，它也无意识的为今天的我们设立了一个模拟技术的法律先例。我叫它 A-MAX 先例，它根据这场争论的中心的模拟器而命名，以下即是这个先例的内容：

【反省】

现在我们回到我们开始的问题："模拟器合法吗？"回答是底气十足的"是！""模拟"的概念是完完全全的合法的——不管其中牵涉的系统是什么——并且已经使用了很多年。已经相当足够了。接下来的问题是如何着手制作一个合法的模拟器。在我们讨论这个问题之前，我们需要去理解下知识产权保护的基本概念以及它所拥有的各种形式。最好知道法律系统是如何影响你的模拟项目的，而这正是我们接下来要讨论的内容。

【回顾问题】

1.什么是模拟器？

2.有哪三种不同的模拟器？

3.创建一个模拟器的四个原因是什么？他们的实例分别是什么？

4.为什么人们想要开发或者得到一个模拟器？

5.是什么导致电脑工业提出模拟的概念？

6.谁被称作模拟技术之父？你能大致说出第一款模拟器背后的故事吗？

7.模拟是怎样在个人电脑领域开始的？是什么人？他们的产品是什么？模拟的系统是什么？为什么要模拟？

8.因特尔 80286 CPU 的开发对模拟的兴起有什么贡献？

9.电视游戏模拟的起源是什么？为什么那个产品不是真正的模拟器？

10.电视游戏模拟的第一次法律斗争是什么？它重要吗？为什么那样的事仅仅会在电视游戏的主机上发生？

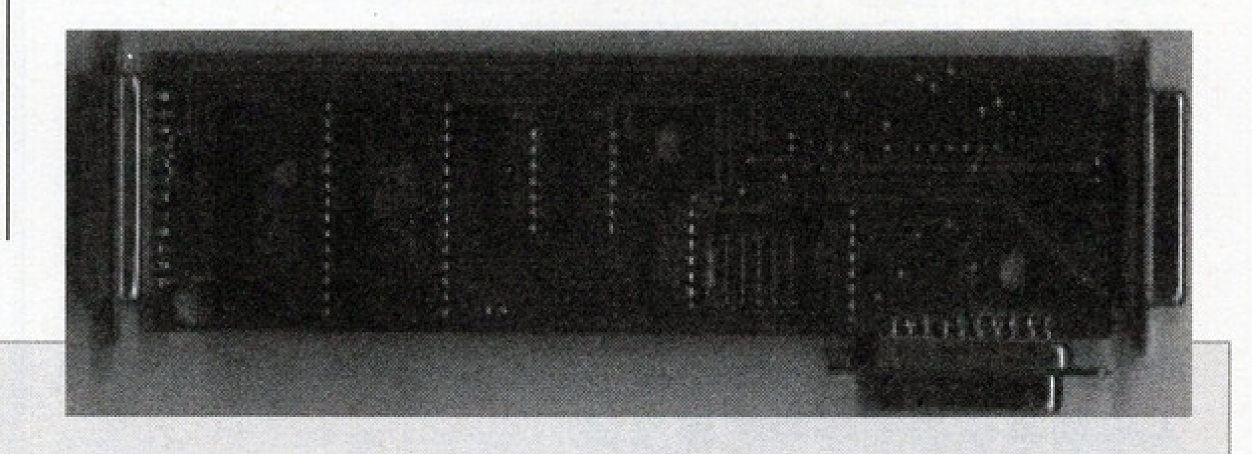
11.为什么 Commodore Amiga 被人们称作"变色龙机器"？

12.谁制作了第一个"真正的" IBM PC 模拟器？那款产品叫什么？它是怎样诞生的？

13.哪件产品永久性的改变了模拟技术的应用？为什么它如此意义重大？它是怎样印证模拟的一个指导性原则的？

14.什么是苹果公司没能发起对这款"意义重大的产品"的起诉的一个解释？请给出支持你的答案的细节。

15.这款"意义重大的产品"设立了一个怎样的先例？先例的内容是什么？它意味着什么？



A-Max先例

第三方在未经授权的情况下为一个私有产权的系统开发的模拟器是合法的，只要此模拟器没有在任何方面显示出了侵犯了原来系统卖主的知识产权。

有了这个先例，消息便传播开来——Amiga 用户社区里激动的讨论着，办公室里的PC 兼容机用户们彼此诉说着，当地学校的Mac 用户谈论着，私有产权的系统的模拟现在被许可了。再也没有关于此事的争论。随着当时我们Amiga 用户看到的各式各样的系统的一批模拟器开始出现，随着我们猜测着下一个被模拟的平台，随着愤怒的苹果公司在法庭上因为其发布的WINDOWS 而鞭斥微软，我们知道，不同寻常的事发生了。尽管我们无法说出准确的时间，A-MAX 事件的解决开创了模拟的黄金时期（1989-1998）。这个我们称之为"模拟"的技术不再受产权的束缚，对于这点，我们得感谢Simon Douglas以及Commodore Amiga。

■模拟天下 / 碧黯·云逍

奇幻RPG世界观分析



在这个缤纷错杂的游戏时代，似乎谈不上什么永远的好与坏。我们宁愿在模拟器上玩很久以前的古董，也不愿玩某些 3D 垃圾，唯一的原因恐怕就是“经典”二字吧。然而，什么是经典？是什么值得我们一而再再而三的用模拟器来重温？我无权谈论 ACT 或者 FTG 的什么，因为我对其并不了解。然而 RPG，我可以自信的说，有一点是绝对不可以忽视的——剧情与世界观。

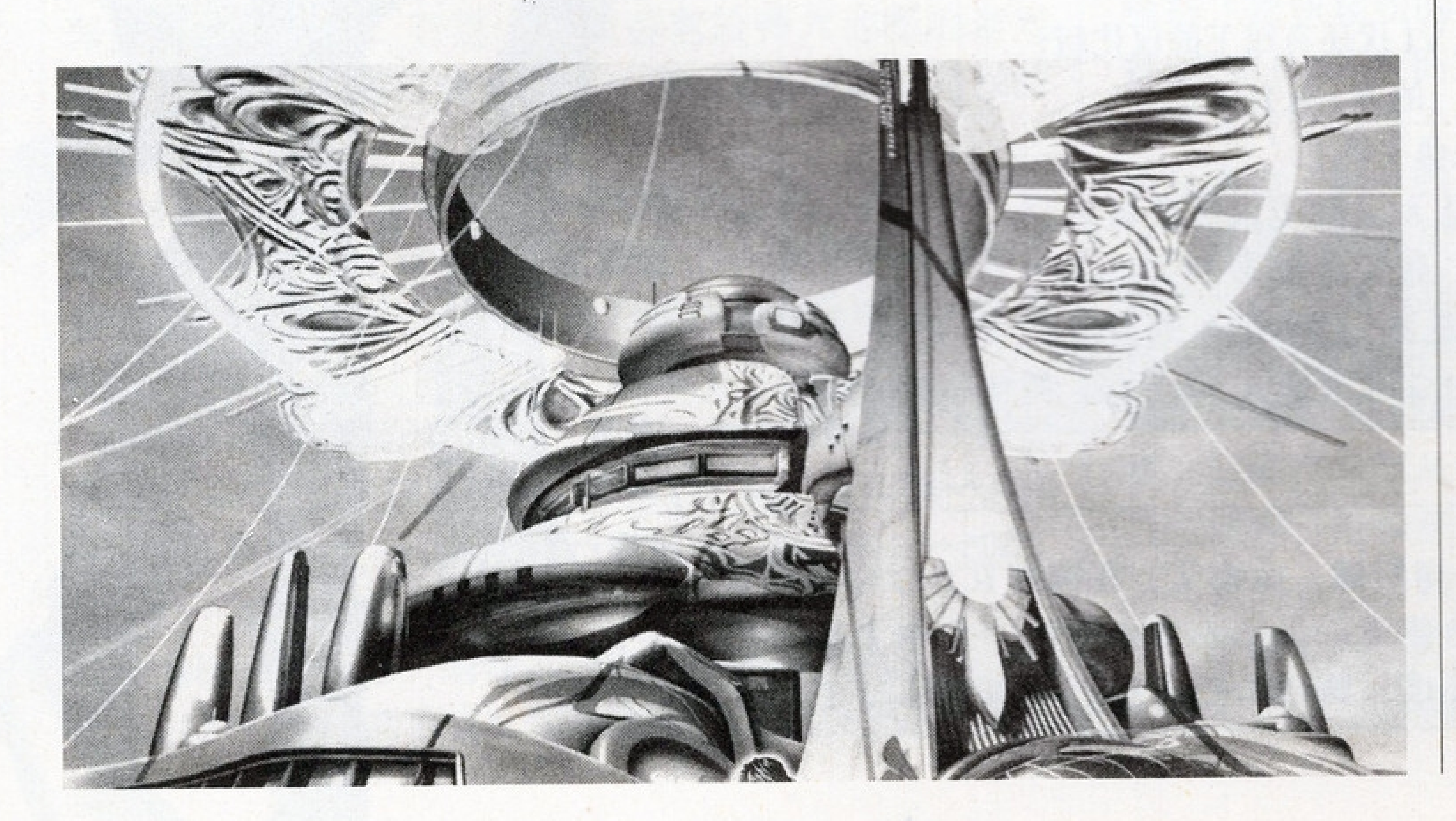
在开始之前，我先假设我的读者了解或者听说过一些神话，否则很难让我们引起共鸣。

作为一个中国人，我相信大家对佛教的一些传说并不陌生。或许里面的神鬼故事并不能让大家相信，然而没有人敢否定其价值。这是一个完美的世界观，因为它实在是太严谨而富有想象力了。我们没有人会说观音菩萨并不是拿着杨柳瓶而是提着暖壶——虽然可能观音菩萨并不存在，我们还是坚定的认为她手里拿着什么。这说明了什么？一个完全虚构的世界观，竟然获得了如此大的成功。

让我们抛开东方，来说说圣经吧。尽管不信教的人可能认为根本没有上帝，但是他们仍然能感觉到这些是神秘的，甚至是神圣的。潜意识里他们却仍然接受了这种思想。当说起亚当和夏娃，他们会觉得这是有根源的。如果我引用到圣经里面的文字，他们认为有据可查。但是如果给他看一个三流剧作家写的神话故事，他们肯定不会相信里面荒诞的内容。如果有其他的小说引用这个神话，他们也绝对不会认帐。我要说的就是，某些大作比如《最终幻想》的世界观，宏伟的就像《圣经》一样；而某些令人齿寒的 RPG，荒谬的就像是三流作家的剧本。

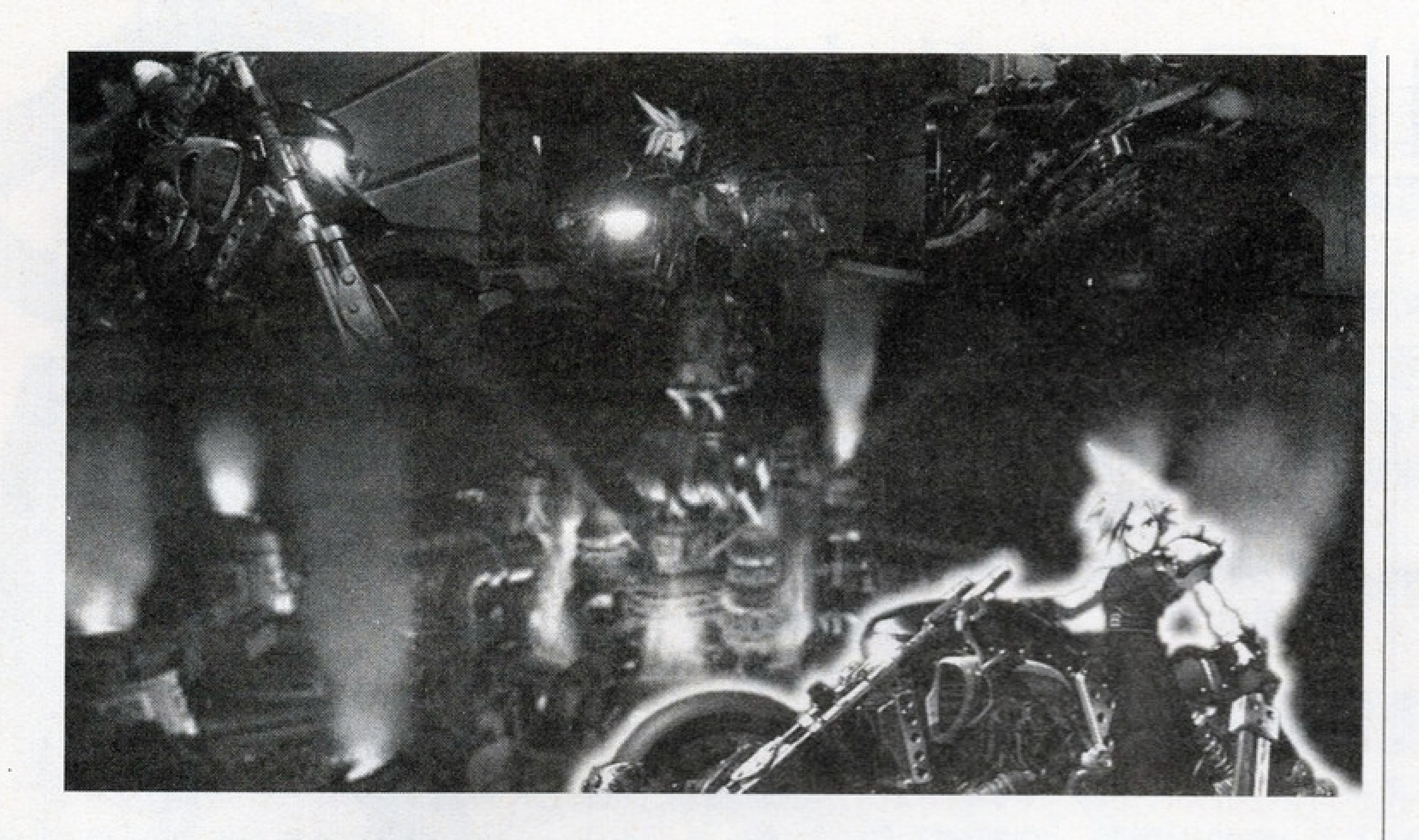
好的世界观，它严谨、统一，能够产生一种真实的感觉。这种真实和“现实”并不是同义词，他产生的就像《圣经》一样的感觉，虚幻，遥远，陌生，但却又神圣，宏伟，甚至真实。

举个其他的例子吧，比如武侠小说。金庸的小说塑造了一个成功的江湖（也就是世界观），比如射雕三部曲，他从很多细节上将三部小说连通到一起，人物的后代，武功的延续和失传，历史年代的发展，朝代的改换，把一个完整的年代展现在读者眼前。网上有很多人写了类似《降龙十八掌目录》之类的文章，有些金庸迷更是乐此不疲。但是古龙的小说却没有得到这么好的待遇，小说中编造出来的武功、门派很难让大多数人认可。更不会有人去写《古龙小说武功目录》之类的东西。就是因为金庸所塑造的世界严谨、真实、可信，而古龙的小说荒诞、怪异，完全没有一点严谨的感觉。甚至他的小说根本就是不同的世界观，几部作品无法拼接到一起，也很难让读者感受到小说世界的真实。我可以很负责任的说，这样的世界观是失败的。



那么，让我们来看看游戏。Falcom 著名的英雄传说系列卡卡布三部曲，Namco 的传说系列，FF、DQ，这些都是典型的优秀游戏世界观。

有些游戏的成功在于引用。引用就是说在某些地方插入一些传说中的人物、场景之类的东西，与熟悉这些神话的玩家产生共鸣。比如说轩辕剑 Online，里面插入了很多神话传说的东西，黄帝，蚩尤，而且加入了《山海经》里面的怪物，再配合剧情、角色，真正把玩家带入了中国古代的神话传说。说到这里我不得不想起 EVA，他巧妙的把使徒融进了故事情节，亚当、丽丽丝、死海文书，使荒诞的剧本有了根源。当然，引用也要注意一点，就是风格。如果日式游戏加入山海经的怪物，武侠小说加入圣经的片断，那这个游戏就完了。更难一点的，也有像 FF 一样创造出独立的世界观。凭空构架出一个可信的背景是很困难的，仅凭一部作品很难塑造完整，往往需要一个系列才能体现出整个世界观。就像金庸的小说一样，不仅仅从剧情



上，从各种各样的细节上都必须给人一种统一的感觉。比如说某一代的主角的子孙，在另外一代可能是一个小小的不起眼的 NPC。而通过和他的对话，玩家可以推理出这个 NPC 的身份。或者有一把圣剑在某一代中是主角的最终武器，在另外一代可以听到关于这个圣剑的传说。这些都是很简单的例子，再细腻一点，比如上代的某个重要的 NPC，最后下落不明；而下一代在游戏中能够在某个不起眼的地方发现他的墓碑。这样，把整个系列连贯起来，真正塑造出了一个完整的世界。

奇幻小说、动漫、游戏向来都是不分家的。我不敢说国产的 RPG 就一定不如别人，但是从小说或者动漫身上，就可以看出一些差距。D&D、龙枪等等宏伟而优秀的世界观不断从欧美涌出，慢慢已经演变成一种文化，然而，中国的奇幻，仅仅停留在第七封印之类的程度而已。我有幸翻过了这本大肆宣扬的国产奇幻小说，给我的感觉是街头贩卖的盗版武侠小说。莫名其妙的剧情，前后毫不相关的设定，千篇一律的人物，居然构成了一个“宏大”的世界观，可叹啊。

玩游戏的朋友们，用自己的眼光评判一下游戏的世界观吧。

最后，我把我心中的几款经典作品列出来，他们或许很小，无法与现在动辄几G的 3D 游戏相比，然而当他们在模拟器上展现出简陋的画面时，却能带给我一种淡淡却永恒的感动。

Season's Greeti

SFC:

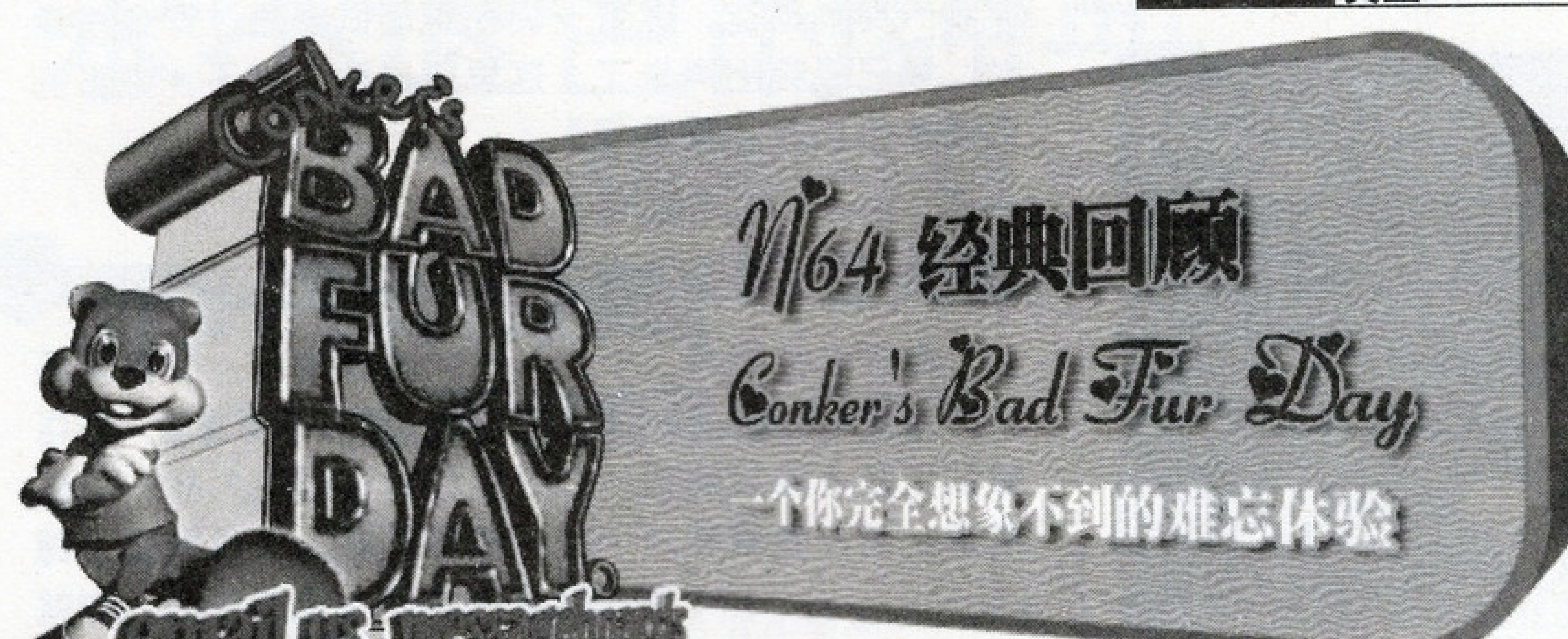
FinalFantasy IV、V、VI，尤其是VI代还有屎王的汉化版；
天地创造，一款在我心目中永远第一的A-RPG；
幻想传说，比GBA上的似乎更经典一些；
重装机兵，虽然画面很简陋，但是大家都明白其价值；
四十六亿年物语，奇特的世界观，跟天地创造相似；
沙加，Square 的大作之一，尤其是那个经典的灯泡系统；
圣剑传说，手感一般，重点在于RPG成分的A-RPG，经典中的经典。

MD:

太空战士（非FF），台湾的一个公司所做，全中文，在国产RPG中素质很不错；
梦幻之星，也是一款画面很简陋的游戏，但给人印象很深。有中文版；
新乞丐王子，全中文，有些迷题很难，整体素质较高。世界观的设定并不太严谨。

■模拟天下/Crix

N64	厂商:RARE		发布日:2001.3.5
	类型:A-RPG	介质:卡带	语言:英文



评价

画面:★★★★★
音乐:★★★★☆
操作:★★★★★
故事:★★★★☆
可玩性:★★★★★
游戏长度:★★★★☆

缺点

英文水平不够将影响对剧情的体会，成人化游戏(并不适宜低龄玩家，但绝不是指此游戏是 H-GAME)，镜头角度的自动调整不能算完美（3D 游戏通病？）。

当你看到一把大电锯将任天堂的 N64 标志锯成两截时，你就应该想到，不同寻常的经历开始了……CONKER'S BAD FUR DAY（以下简称 Conker's BFD），是大名鼎鼎的 RARE 公司 2001 年发布的一个 N64 游戏，完完全全可以称的上是一大巨作。作为 N64 机种后期的一个作品，Conker's BFD 拥有绝对的高水准的画面、音乐、操作，及不得不提的故事情节。在谈及这个游戏的具体各方面表现之前，我想用个小小的篇幅来说明一下这个游戏为什么值得一试。

这个游戏的类型其实并不新鲜，玩过 Mario64 的，很快就上手了。因为几乎跟它是一个类型，3D 的场景，可以这里跑跑，那里跳跳，但是……仅仅这样是绝对不会创就一个伟大的游戏的。下面给你几条“尝试”一下这个游戏的理由：

1、它绝对不需要收集某某金币或宝物或勋章之类的东西，情节异常集中，一按 Start，你就在已经深入游戏之中了……

2、随时存档功能——什么？哪里存档？不，这个游戏不需要你来为存档操心，每一个退出后游戏都会自动记忆，直接接着上一次玩。

3、迷宫？路线？卡住了？告诉你，这些都没有。一旦游戏开始，你将不得不佩服 RARE 对游戏章节得连接有多么丝丝相扣，在这个没有迷宫没有大地图的游戏里，你所作的就是连绵不绝地一点一滴的体会玩游戏的乐趣。

4、幽默，个性化，或者称成熟的台词。事实上，这是游戏的一大闪光点！全程的语音(!)，整个游戏都充斥着令人忍俊不止笑话，很多地方都是那种会笑出声音来的^_^，另外……（卖个关子，呵呵）

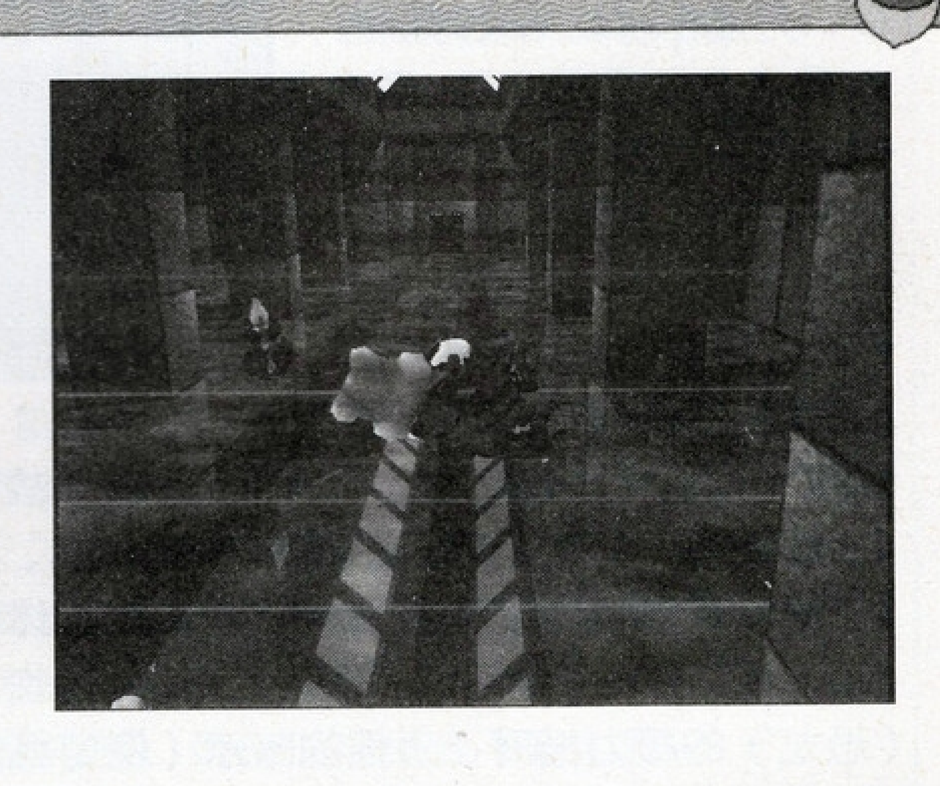
5、不仅仅是动作 RPG！是的，这个游戏绝对不仅仅是动作 RPG 游戏这么简单，事实上，其中还有第一人称射击，竞速（F-ZERO?），飞行等等……两个字——过瘾。

也许你已经在开始尝试这个游戏了，如果没有，那么可以耐心的再看看这个游戏的具体的几个方面：

画面

RARE 公司对 N64 的图形能力的把握是勿庸置疑的。从大金刚 64 到 Banjoo-Tooie，从完美黑暗到 Conker's BFD，这些游戏无一例外的代表了 N64 游戏画面的最高峰。可以说，RARE 公司对 N64 机能的理解丝毫不逊于任天堂自身，某些方面我觉得甚至还超过了任天堂。在整个 Conker's BFD 中，绚丽而恰当的色彩，多层的透明效果，第一人称的瞄准效果，变成蝙蝠在空中流畅的飞行效果，以及游戏中 Conker 的随动作及情景变化自动改变的面部表情效果，这些都处理的丝毫不马虎。纵观 N64 的众多 3D 游戏，本作的画面绝对可以称的上 10 分。

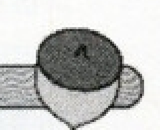
声音

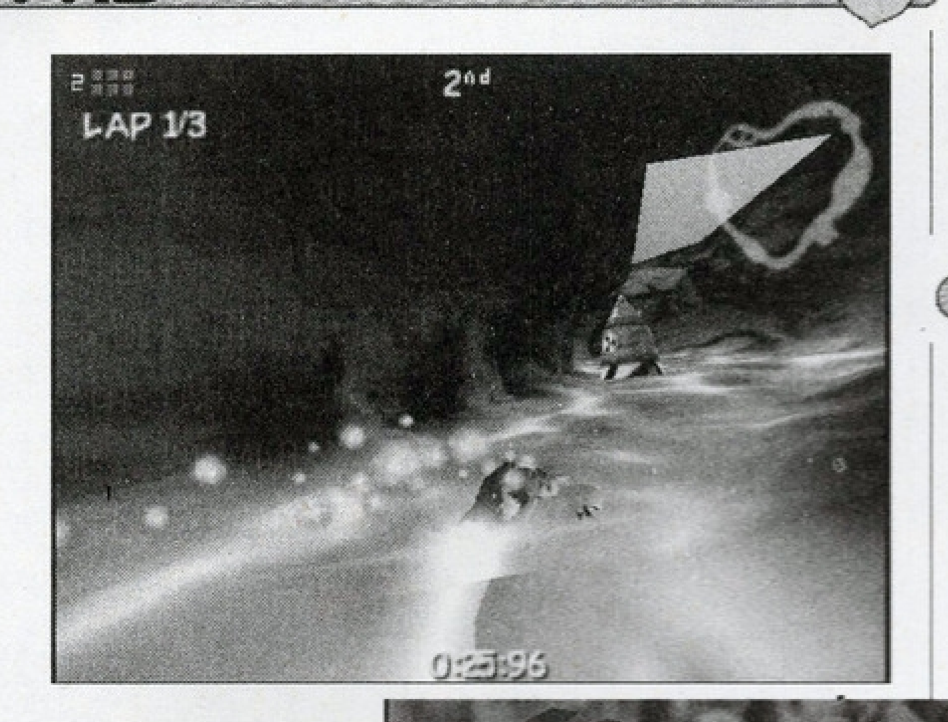


声音包含三个部分——背景音乐、语音及声音特效。这三者在本作中非常完美的结合为一个整体，用一个词可以形容叫——“难以置信”。游戏的背景音乐相当丰富，事实上每个章节都有自己的主题曲。游戏中还包括了欢快轻松的游戏主题曲，动感十足的 D 厅舞曲，鼓点击打出的象征史前文明的原始音乐以及某流行电影中著名片断的电子音乐。值得一提的是，游戏的背景音乐还参与了情节的互动，触发某事件后，或悲伤，或紧张，这些都能够从背景音乐中体现出来。至于语音那就更夸张了，游戏包含了大约总长两个小时的语音配音。所有的过场动画的对白皆由人声配成，十足的NB。声音特效自然也没有马虎，我清晰的记得在吸血鬼那一章里，当僵尸全部从坟墓里爬出的时候，远处突然传来婴儿的哭声，恐惧感顿时加深 N 倍。

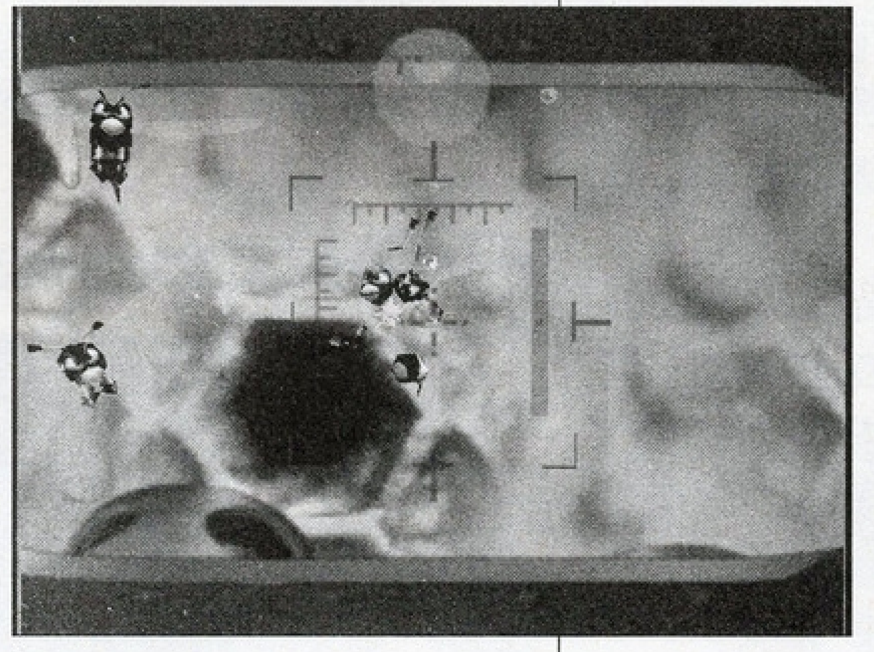
最后，这所有的音乐、语音及声音特效在杜比环绕立体声的强大诠释下体现出来，你永远都无法想象 RARE 是怎么把这一切塞进一个卡带的。

情节及其他





这个游戏如果从情节上来考虑，那么它只能算是一个小品，或者说是一个恶作剧。故事大概讲述的是一个人（松鼠？）喝醉了酒找寻回家的路的过程，其中经历了无比荒唐、滑稽、惊险的故事。但如果你将这理解为一个现代的人在迷失自我的现实中寻找自我的过程的话，那么我想你错了，因为故事并没有这么一个大而深的主题。整个游戏的最终目的，我想，也就是为了享受这游戏过程中的大约 20 个小时的时光而已，别无他意。所以，无须在游戏结束时从内心涌出无法释怀的空虚感（例如我，呵呵）。因为它仅仅是个游戏而已。而且，恰恰相反，它诉说的是一个个细小、荒唐，甚至有些无聊的故事。故事本身其实并不重要，重要的是你就是这个故事的主角。故事中也充斥着色情笑话、脏话（如通通被屏蔽掉的F**K、S**T 等词），暴力倾向以及低级趣味。画面上也极力地体现着游戏设计者的恶趣味，例如对血肉横飞、身体爆炸、生吃活人（恐龙）的极力描写，对性的暗示（例如将把齿轮装进齿轮轴暗示为 Oral Sex），以及对各种不雅事物的体现，例如用主角的尿来作武器和道具，通过攻击敌人的跨部然后再去要别人的屁股，再如整个由牛粪组成的世界和怪物（看我玩的同学说：“好多巧克力啊～！”无语 -_-）。这就是为什么游戏开头就有一排红字——For mature Audience Only（仅限成人观看）的原因。





但是尽管如此，恶搞也仅仅是恶搞而已，游戏在尺度的把握上还是由一定分寸的。多数性的暗示你也大多是一笑而过，至于血腥场面，恐怕也好比不上任何一部现在的好莱坞战争片或奇幻片。而本游戏真正恶搞的精髓也就是本文不愿提但不得不提的一点，就是对电影的模仿。看过星爷电影的无不对其在国产零零漆中的对 007 的模仿拍案叫绝，而本作对电影的模仿可谓淋漓尽致。当 Conke r 和几个伙伴们坐着装甲运兵船驶向布满铁丝网的岸边，舱门一开身边的几个伙伴就立刻被机枪射杀时，你会想到哪部电影呢？而这个 Conker 先生也穿着一身黑皮衣，提着一袋子重型武器通过安全检查时，我已经笑出声来了。这里只是两个例子，更多的还要各位自己去体会了。

多人游戏

也许你会觉得二十个小时太短太短了，你甚至还没有完整体验到 Conker 的乐趣，那也不用着急，你可以试试多人游戏模式，在那里包含了坦克大战、划板竞速、死亡竞赛等六个完全不同的多人游戏模式，每一个都是那样的精彩，拿起手柄，你就会知道我在说什么了。

说说这个游戏的不足，其中的一个不足我觉得是大篇的英语（这能怪游戏吗？呵呵），不管怎样如果英语不够强劲的话，恐怕要体会其中一些笑话的真正幽默之处，还比较吃力。还有一个不足就是游戏的长度稍微短了点，十几个小时一般就可以通关。看来卡带的容量限制的确是个问题，不过这个缺点可以通过无限精彩的多人游戏来弥补。

最后就是游戏的模拟方案了，Project64 v1.5（默认插件，默认设置）+ ROM + 1MHZ CPU + 128M 内存 = 几乎完美模拟。有一个小问题就是，火箭筒的瞄准视野需要打开 Force Depthcompare 才能看到，单机游戏不会碰到这个问题，多人游戏时打开就可以了，所以这是个很小的问题，但平时不要打开这个选项，这会造成对话框显示不正常，就是深度比较出了问题啦。

编者注：本游戏已收录与《模拟天下》第一期光盘内，另外大家也可以从这个地址下载：

模拟器：

http://www.emucn.net/emu/soft/soft_6989.html

游戏：

http://www.emucn.net/temp/conker's_bad_fur_day_(u)_[!].zip

永不退色的经典
幽游白书——魔强统一战（二）

独孤十三篇之遗憾篇
——斩不断的万缕千丝

一颗枣，把它吃下去。

有人把枣囫囵地吞了，然后说：“枣无甚滋味，不吃也罢！”只有那些细细咀嚼过枣子的人。才能真正品到枣子的甜美。

然而……

然而，咀嚼过枣子的人，大多只是说一声：“恩，不错。”然后吐出枣核于地，径自去摘另一颗枣子，不复回首。可怜的枣核被泥土埋没了。虽然只要有合适的环境，这颗枣核就有可能生根发芽，破地而出，重见天日；日久天长，便巍巍然成了一棵枣树，有了属于自己的枝叶、果实。只可惜，并非每颗枣核都有此“幸运”。于是，渐渐地，那枚本裹着甜美的果肉的枣核，被遗忘了。

遗忘了……

但是我真的能遗忘吗？

偶尔听了李宗盛的《鬼迷心窍》，便喜欢上了。尤其是这歌词：“曾经真的以为人生就这样了，平静的心拒绝再有浪潮；可斩了千次的情丝却断不了，百转千折她将我围绕……”不错的啊，这不正是我内心的真实写照吗？

哎……《幽白》啊……

《幽游白书——魔强统一战》，这个1 994 年由 TREASURE 公司出品的超经典游戏，当年我一见便爱不释手。经过这些年的精修，我愈发觉得这个游戏之博大精深了。以前每每路过专营游戏的店面，我总要驻足片刻，以期能见一二高手，能令我有所得；偶尔能见一位值得我出手的，则上前以博一笑。久之，所得意之连续技亦有“七上、八下、九俗、十三废”者云……

可是，一串冰糖葫芦，吃一口，细细品味，能知道它的美味。然而，再长、再耐吃的一串冰糖葫芦，也总有吃到最后一颗的一天；这最后一颗也吃下去，其滋味便只能回味了；味消津生，久了，“回”而无“味”了，看着光秃秃的竹签，心中隐隐然有些酸楚。

几次我想放弃了，不再问“江湖中事”。然而，心中总有那么一份割舍不下。于是乎，“再作冯妇”，而心上又加上了一道刀痕。正如陈小春歌中所唱的：“时间越来越少了，越来越老了，我剩下一个梦……”这世上新的、先进的事物的出现或是老的、陈旧的事物的湮灭，都是历史进步的必然结果，是进退有序的。今天的幽白，它虽受万千宠爱，可无奈在高级机种上无续作。正如一位显赫的大元帅，纵横宇内，呼啸八方，一世无可当匹，竟然无后。百年后，历史的巨轮将他辗成了微尘；在历史的河流冲刷下，又留下了什么呢？

但是今天，《幽白》在今天还是有一大批拥护者的。又有谁能令《幽白》迷们改变他们的信念？即便是《幽白》出品近十年后的今天，它也决不是“食之无味，弃之可惜”的鸡肋；“凭谁问，廉颇老矣，尚能饭否？”

草莽之间多英豪，在幽白界，我也许只不过属裴珏之流而已。但数年来，笑傲江湖，华山论剑，亦未尝有所遗憾。只恨宝刀虽未老，却只能空怀和氏矣。

悲夫！！！

不过，象我们这样的《幽白》玩家的力量是不容忽视的。一念至此，我顿时信心百倍。《幽白》还有再登极乐之势。“乐之者不如好之者”，望众好之者还能有所建树。这时我耳边又响起了《鬼迷心窍》中的歌词：“虽然岁月总是匆匆地催人老，虽然亲情爱是让人烦恼，虽然未来如何不能知晓，现在说再见会不会太早……”

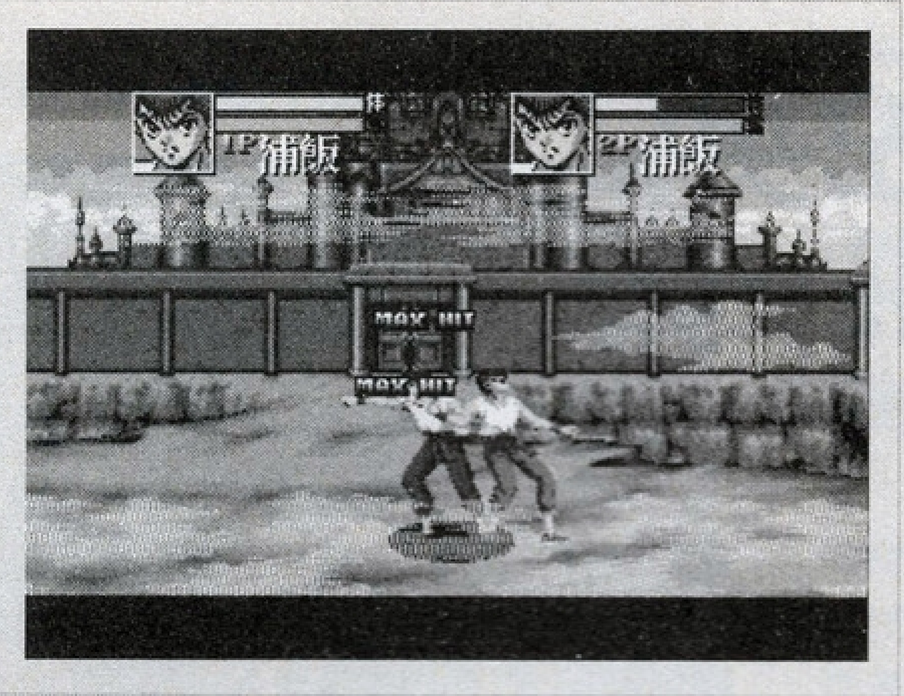
（作者：独孤幽白）

《幽游白书》剧情诗篇

幽助挺身救孩童，不幸亡命被车冲。救人精神为所感，灵界为其记大功。勇闯难关得再生，实属命运妙上乘。首战寻夺灵三宝，妖魔城中除四兽。四人名声齐大振，忽一日里风雪吹。幽助桑原听候令，垂金别墅雪菜命。和真初恋春风情，挺身入险救雪女。连闯数关二人胜，却于终战受挫成。四人被迫入武赛，两月特训功力增。五人组成浦饭队，共朝赛点齐进发。首战先平六游会，后将一鬼怒战溃。只惜机运不怎好，连战魔使复胜巧。浦饭奋战才胜阵，主帅吏将愈战通。多亏桑原力斗退，不然全队必将废。主战日日渐逼近，不知幽助能否拼？幻海考验浦饭后，只将功力全权授。幽助毅然挺最后，赛场赛事愈激烈。若丸幻海冥狱斗，灵光反冲名不虚，连战得胜扭战局。终至决赛朝夕暮，幻海踏上黄泉路。三战皆胜户愚队，决战主将阵前会。咒灵一解败８０（％），１００(%)一战挫幽助。幸得幻海魂指处，全身灵力幽助逐。一战恩怨终有数，超大灵丸户弟苦。亡命一叫肌肉炸，但得幽助一行赢。灵界复活幻海时，危难骤至尚未知。人魔两界洞穴开，原职侦探仙水拆。众人与之大战后，只却耗力战不够。幽助战死魔族生，共至魔界再与战。两人愈战心愈欢，突得雷禅复幽身。神力数拳败仙水，终阻阴谋计成真。之后三人至魔界，分投三势图大业。幽助悉心计和平，开办魔强统一战。高手如云惊天地，神战一震魔界颤。果是三分归一统，力王烟鬼平和共。人灵魔界复平衡，四友奋斗功名成。众人来至沙滩边，欢声笑语忆从前。幽游一梦至此过，冥界再度起风波。

（作者：郭若木<萨瓦多>）

上期向玩家介绍了幽游白书的一些技术资料和相关知识，本期将给大家奉献独孤幽白的连续技讲座，可以算得上是幽白魔统游戏中最强的连续技之一！（见图，逆向B MAX无限连）



受创硬直代表着你在被打后会有多少时间不能防御，如果对方在这段时间限制内继续打你，也就形成了你不能防御的所谓“连技”，同时产生累计的 HIT，代表连着打了你多少次。因为受创硬直的时间通常不会延续很长，所以一定要选择收招硬直较短的招来打才能打出连技，像桑原的下前 A/B，就无法再跟其他招了——这是连技的一个基本知识。

唯一特殊的情况是飞影，如果他在黑龙附身时被打出了 HIT，那么在他能量耗尽晕起来的时候如果遭到打击，HIT 数会延续。

幽游白书魔强统
——战实战名词大解释

1、判定/攻击判定/被攻击判定/无敌判定/无敌技/……

当我们在游戏中看到身材形象各异的角色们使出各种招数打击对方时，其实机器所要作出的判断并没有我们想像中的那么复杂。我们在打游戏时有时会发现，敌方的拳脚明明还离自己的人物有一小段距离，但自己却已经中了招，而有时一个灵丸什么的轰过去，对方却可以在大半个脑袋都笼罩在光圈中时安全地逃开，这正是判定在起作用。对于机器来说，敌我的人物在攻击和防御时，都丢弃了自己的外貌、形状，不过是由一个个大小不同的小方块堆砌成的而已，当一方的攻击判定（例如伸出的一拳）碰到了对方的被攻击判定（例如头），两个小方块接触时，攻击也就产生了。

简单的来说，判定可以分为攻击判定和被攻击判定两种，就像他们字面的意思和刚才的举例一样，攻击判定是用来打人的，而被攻击判定自然是用来挨打的。一般被打几下摔到在地的时候，角色是没有被攻击判定的，这样对方当然也不能攻击——要是平时都没有被攻击判定的话，我们也就“无敌”啦！XD 啊~就是这样，就像街霸中升龙拳在起身时无敌一样，YUYU 中也有不少只有攻击判定而没有被攻击判定的招数，这样的组合被称为“无敌判定”，而这些招式也理所当然地成为了“无敌技”。最典型的莫过于飞影的 AB，和浦饭的下下 A/B/C 了（需要注意的是，浦饭的下下 A/B/C，只有前 3HIT 是无敌的，无论追加到几 HIT，后来的动作全都没有无敌判定）。一般来说，除了部分投技，被打得飘起来的情况都是无法进行追击的，因为在飘起来后的片刻被攻击判定就消失了，除非有出招相当快的招式，否则根本不可能连击。

2、硬直/出招硬直/收招硬直/受创硬直

所谓的硬直，是指在游戏过程中，虽然角色还生存，甚至仍在动作，但玩家却不能进行任何操作的情况——这么说来，晕厥应该也是属于一种硬直吧！

出招和收招的硬直是针对出招的人的（废话）。出招就是指你输入了一个指令后，会有一段时间角色不能动（想想 KOF 里 RALF 的宇宙幻影吧），而收招硬直则代表了你在打完对方以后会有多少时间不能移动和攻击，也就是说，如果你发了一个收招硬直巨长的招而恰巧又被对方挡住了，那……你就去死吧！……哎……>_<

3、判定/上段/中段/下段/浮空/……

再将攻击判定分出各种不同的类别，也就得到了以上这些名词，噢-___-I。这些攻击判定的命名，就是来源于他们击中对方后所产生的效果。其中“段位”的判定，指的是对方能否防御，上段随便防，中段技则只能站防，而下段就是只能蹲防，并且不同的段位也会使被打的人做出不同的动作，例如上、中段技打中站着的人，一般是头向后仰，而用下段技打中，大多数是低着头后退。效果还不止这么几种，一般用 A 把人打得飘起来，是 XX 判定（哎~名字记不起），像浦饭的下下 A/B/C，前几 HIT 是能让对方被打而不后退的 YY 判定，而户愚吕兄的下下 C（不打晕对方的情况下）则是能让对方原地呆住一下子的 ZZ 判定……酎的下下 A 让人横飞出去，阵的下上 A 让人向上飞，户愚吕弟的空投则把人往下捶，这三种也是比较特殊的攻击判定。

还有一种攻击判定是浮空，不少人的投技（除了桑原）都能造成这个效果，它是连技的一个重要组成部分。一般来说角色只要被打到，因为被攻击判定和受创硬直的互相作用，必须在很短的时间内再进行攻击才能形成连技。而浮空判定则让对方有从飞起到落地一长段的被攻击判定和受创硬直，这给了我们追加攻击的大好机会。虽然在浮空状态下，对方无论受到我方什么攻击都会升高一段，而且马上也会恢复到无被攻击判定的状态，但只要用能快速产生连续攻击的方法就能连上不少了，一般来说在投后很容易就可以跟上跳 B*N，就是利用了浮空这一特殊的攻击判定。

4、转身滑动

一般来说，不断的攻击会拉开战斗双方的距离，所以一些看上去很爽的招基本是不能重复使用的。在这其中，浦饭、幻海、酎这三个人都有一招连打 A/B 来出的招数，也就是俗称的百烈拳（好北斗的名字……）。幻海的百烈数量太多，暂时不予考虑，我们来看一下浦饭和酎的。这两个人的百烈如果在版边打中对方（不过注意要在地面打，不要让对方飘了），我们会发现打完后收招硬直出奇的短，而在很快地恢复行动以后，角色却会因为连续打了四、五下的原因，继续向后退一段距离。

在 YUYU 的系统中，拉开距离的方法，由攻击方（不在版边时是被攻击方）向背对的方向移动来完成——这时，问题出现了！既然在滑动没结束前，我们已经恢复了行动自由，那为什么不能考虑直接转一个方向呢？事

实证明，这是一个简单有效的方法！当我方四次百烈击中后，立即按方向把脸转到另一边、一般为方便考虑、可以在百烈击中后朝反方向蹲下来实现，这时，我方就会因为滑动的效果仍然存在、方向却发生了逆转，因而转向刚刚离远了对方倒滑过去！因为百烈击中对方后造成的受创硬直非常长，而极短的收招硬直相对来说根本不算什么，所以在收招完成、转身滑动后，迅速地再次转身面对敌方进行攻击，就能在连技中多出一整段百烈的 HIT 数！如果方位和手法控制的好，甚至可以达到不断转身 + 百烈的无限连击！当然，这也是有很大难度的。这里只是给出转身滑动最简单的理论基础，如何深入、发扬，还需各位自己的钻研。

（作者：周愚）

幽游白书——魔强统一战出招表

以下所有的必杀技（灵击）指令，都是角色面向右时（1P 开局时的状态）、键位设置为默认状态（A、B、C=强、弱、防）的。当角色面向左时方向键的左右输入要相反，当键位设定为“防弱强”时 A 和 C 的输入要相反。名称前面带有★的是超杀（超灵击），只有体力、灵气同时闪光时才可以使用（仙水例外，他的超杀消耗灵气仅为其他人的1/4）

凡是此出招表中没有的必杀技，均为游戏中根本不存在或根本不能使用，不存在“隐藏必杀技”一说。幻海的灵光镜反冲通过修改可以使用，修改方法不在本文研究范围之内。

关于必杀技的名称，能找到官方名称的都用的官方，不能找到的就自己起了。很多叫法有异，比如表中的连环拳，实际上在这里通称百裂拳，只是个名字而已，大家都明白就行。不过事先声明，诸如飞影九龙波、浦饭变魔人、仙水穿刚气斗衣、隐藏人物等等，关于这些东西的问题，抱歉，一概不予答复。因为这都是无聊的谣言，如果有人很肯定地告诉你有，那我很肯定地告诉你绝对没有。

以下书写格式为：

必杀技名称 / 使用方法（指令）/ 追加指令

浦饭

灵丸：↓↘→+A 或者B

可按住A或者B储力（持续消费灵气），松键发射，储力中←或者C 取消。

空中灵丸：空中↓↘→+A 或者B。

灵丸（储）：↓↘→+ C（持续消费灵气）出招中A 或者B 发射，←或者C 取消。

散弹拳：↓↓+A、B 或C 出招中A或者B或者C连打可追加。



连环拳：A 或B 连打，出招中A 或者B 连打可持续使用（持续消费灵气）。

★灵光冲杀：→↓→+A，第7Hit后追加指令A或者B发射灵丸，←或者C 取消，一定时间内没有输入任何指令则自动发射（通俗的说，就是：最后那个灵丸你按A 就可以快速发出去，按C 就可以收掉）。

桑原

灵剑（纵斩）：A + B

灵剑（横斩）：→ + A + B

空中灵剑：空中A+B

灵剑（蹲斩）：蹲A + B

灵剑刺突：↓↘→+A 或者B

灵手里剑：↓↓+A 或者B

次元刀：↓↑+A 或者B 或者C

★灵剑乱舞：↓↓→+A



藏马

蔷薇棘鞭刃：A+B

蔷薇花：↓↘→+A 或者 B

魔界含羞草：↓↓+A 或者 B 或者 C

风华圆舞阵：↓↑+A 或者 B

★妖狐变身（树灵妖斩拳）：↓→↓+A



飞影

闪身：→→→→

邪王炎杀剑：A+B

邪王炎杀炼狱焦：↓↘→+A 或者B

空中邪王炎杀炼狱焦：空中↓↘→+A或者B

飞燕斩：↓↓+A或者B，出招中←、→控制方向，A 或者B 发动攻击

★炎杀黑龙波：↓→↓→+A或者B，出招中方向键控制方向，可攻击自身以成为吞噬黑龙之飞影，吞噬黑龙后灵气先补满，接着慢慢减少，攻、速加倍。C取消控制，取消后自身可以移动，黑龙即使命中自身也会穿过。



幻海

灵丸：↓↘→+A或者B，同浦饭
灵丸（储）：↓↘→+C（持续消费灵气），同浦饭
灵光弹：↓↓+A或者B
灵光镜反冲：只有通过修改途径才能使用
灵光升龙击：↓↑+A或者B
空中灵光升龙击：空中↓↑+A或者B
连环拳：A或者B连打，同浦饭
空中连环拳：空中A或者B连打
★灵光乱打：→↓→+A



户愚吕（兄）

全身指刺：A+B
武态刺突：↓↘→+A或者B，出招中↑、↓控制方向
空中武态刺突：空中↓↘→+A或B，出招中↑、↓控制方向
地下手刺：↓↓+A或者B
指刺：↓↓+C
假身：↓↑+A或者B或者C
★武态连斩：→↓→↓+A，出招中←、→控制方向，C取消。



酎

醉步：A+B
酒妖弹：↓↘→+A或者B，同浦饭的灵丸
酒妖弹（储）：↓↘→+C（持续消费灵气），同浦饭的灵丸
酒妖冲靠：↓↓+A或者B
酒妖空裂脚：空中↓↓+A或者B
连环拳：A或者B连打，同浦饭
空中连环拳：空中A或者B连打
★铁头回旋碎击：↓→↗+A



户愚吕（弟）

武装斗气：A+B
力量冲击上勾拳：↓↘→+B
力量冲击下勾拳：↓↘→+A
指弹连射：↓↓+A或者B或者C，出招中A或者B连打加快速度。
空中爆落：空中↓↓+A或者B
★百分之百中的百分之百：→↓+A



阵

空中浮游（上）：空中↑↑
空中浮游（前）：空中→→或者Z
空中浮游（后）：空中←←或者X或者B+C
空中浮游（下方）：玩家不能使用
修罗旋风拳：↓↘→+B
空中修罗旋风拳：空中↓↘→+B
双重修罗旋风拳：↓↘→+A
空中双重修罗旋风拳：空中↓↘→+A
爆风障壁：↓↑+A或者B
空中爆风障壁：空中↓↑+A或者B
★超爆风障壁：↓↓+A+B出招中←、→控制方向，A或者B或者C取消。



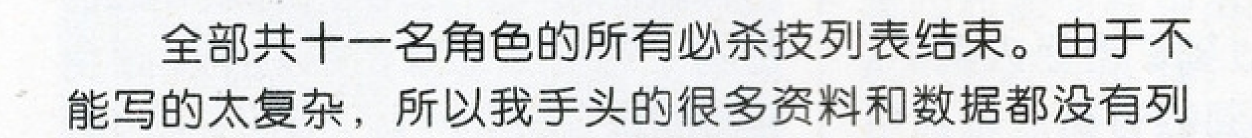
仙水

裂蹴拳（上段）：A+B
裂蹴拳（下段）：↓+A+B
裂蹴红球波（上段）：↓↘→+C
裂蹴红球波（中段）：↓↘→+B
裂蹴红球波（下段）：↘→+A
空中裂蹴红球波：空中↓↘→+A或者B或者C
气硬铳：↓↓+A或者B，出招中A或者B连打加快速度。
★巨大裂蹴红球波（上段）：↓↓→+C，出招中↑、↓控制方向。
★巨大裂蹴红球波（中段）：↓↓→+B，出招中↑、↓控制方向。
★巨大裂蹴红球波（下段）：↓↓→+A，出招中↑、↓控制方向。



树

暗黑两段蹴：↓↘→+A 或者B
暗黑之手：↓↓+A 或者B 或者C，出招中方向键控制方向，A 内侧拳攻击，↑+A 外侧拳向上攻击，↓+A 内侧拳向下攻击，B 内侧手回复体力，C 取消（为什么要说是哪只手？因为一只手动作时，另一只手仍可以做其他动作，在一些连续技中明白这一点很重要）
暗黑空裂脚：空中↓↓+A 或者B
亚空间移动：↓↑+A 或者B 或者C
空中亚空间移动：空中↓↑+A 或者B 或者C
★亚空间扭曲：↓+A+B



全部共十一名角色的所有必杀技列表结束。由于不能写的太复杂，所以我手头的很多资料和数据都没有列出，见谅。

其他操作：每个角色都有3个通用特殊技：→+A、→+B、空中↑+A，树除此之外还有特殊技↘+A。投技就是与对手近身按 →+A 或者 +A，幻海、阵、户愚吕（弟）三人还有空中投技（空中与敌人近身，↑以外的方向键+A），挑衅是 A+B+C 同按（消费对手灵气）。灵气回复、前冲、后闪、换线什么的就不用我说了吧？

（作者：爬虫）

本期配套光盘将为大家提供幽白爱好者之家水晶龙的处女作：幽游白书魔强统一战浦饭连续技 MTV，招式会在以后的时间为大家折解分析魔强中的连招，致请关注“独孤幽白连续技讲座”！更多经典请来幽白爱好者之家 http://www.yuyu.ns.tc，我们随时欢迎您的到来！

编者注：本期杂志配套光盘 /杂志相关内容/其他文章相关/永不退色的经典：幽游白书——魔强统一战（二）/ 目录中已收录此游戏日版、中文版、相关模拟器及浦饭连续技 MTV。

■模拟天下/8gua

牧场物语中文版全攻略（一）

GBA《牧场物语----矿石镇的朋友们》汉化版已发布，现在为大家奉上与之对应的操作详解及流程功略，希望对大家有所帮助。

打开模拟器，载入游戏之后，依次输入玩家姓名、出生日期、牧场名、狗狗名，看过片头介绍之后，就可以正式踏入丰富有趣的牧场生活了，

一、操作指南

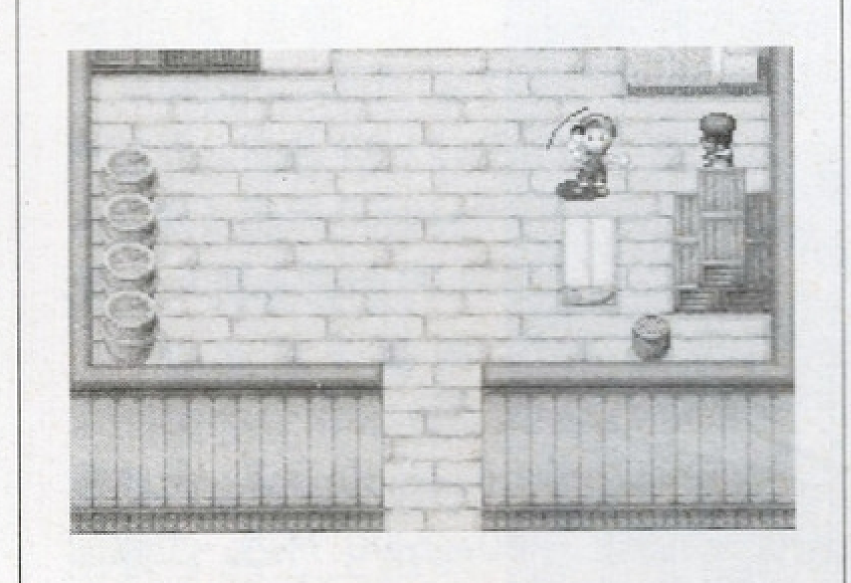
基本操作：
十子键：上下左右移动
A键：确定，对话，拾起物品，投掷物品（手上已有物品的时候），收获作物
B键：取消，使用装备（有装备时），把物品放进背包（手上有物品时）
L键：呼唤宠物
R键：跑/走
SELECT键：呼出状态栏
START键：开启主菜单

组合键操作：
L键+START键：全体地图
L键+SELECT键：牧场地图
L键（按住）+B键：交换手上装备
B键（按住）+A键：开启背包
L键（按住）+A键：交换手中物品
L键：在手上有东西时按L可以把最近的人叫住（送礼物时用）
L键+B键：在手里拿食物时，按这个键会把手上的食物吃掉来补充体力

二、流程要点

第一天得到鱼竿方法：

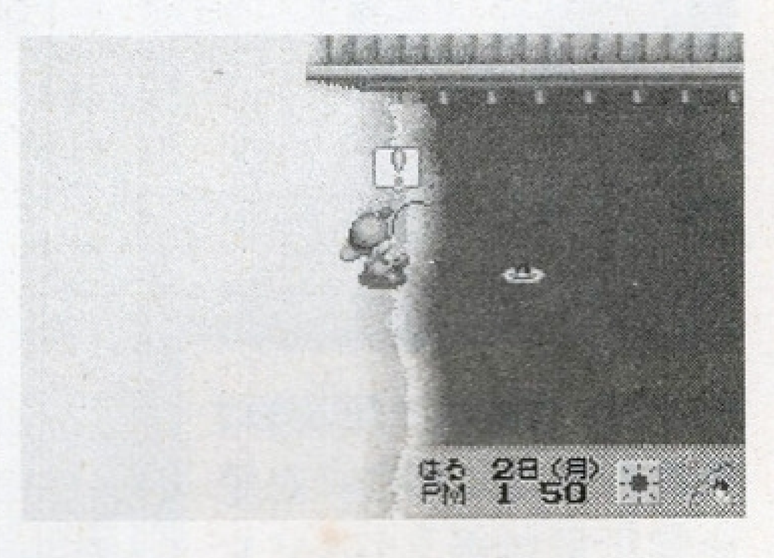
在第一天 11：00---12：00 之间到扎克的家，进入后就会发生剧情。待剧情结束即可得到“鱼竿”。有了鱼竿，对今后的牧场发展会有很大的帮助。



居然有免费的鱼竿拿，哈哈！

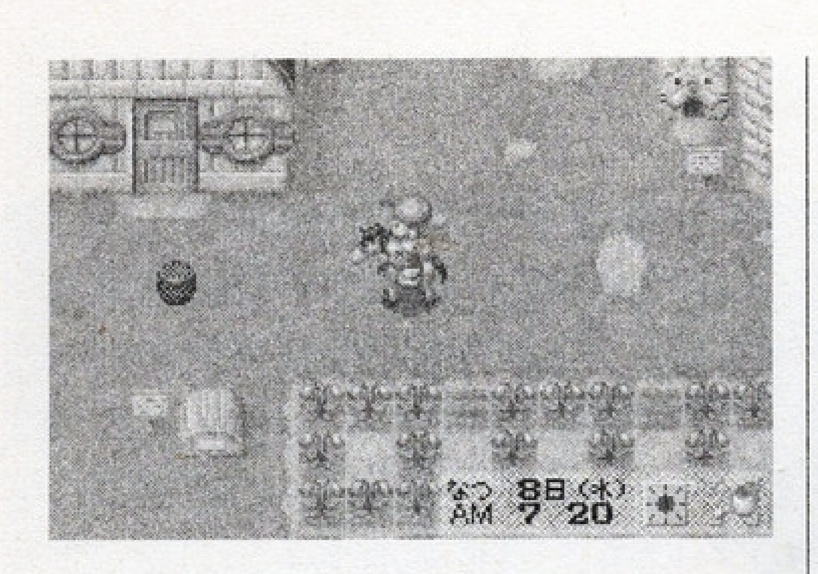
关于钓鱼地点和种类：

鱼的大小分为三类：大；中；小。而不同大小，又分别有不同的品种，要想把各种品种全部得到，就要知道他们的分布情况。游戏中的钓鱼地点，基本分为：湖；海；下游；上游，温泉；地底湖等。关于具体分布情况，将在下期文章中为大家作详细介绍。



看看这次会钓到什么？

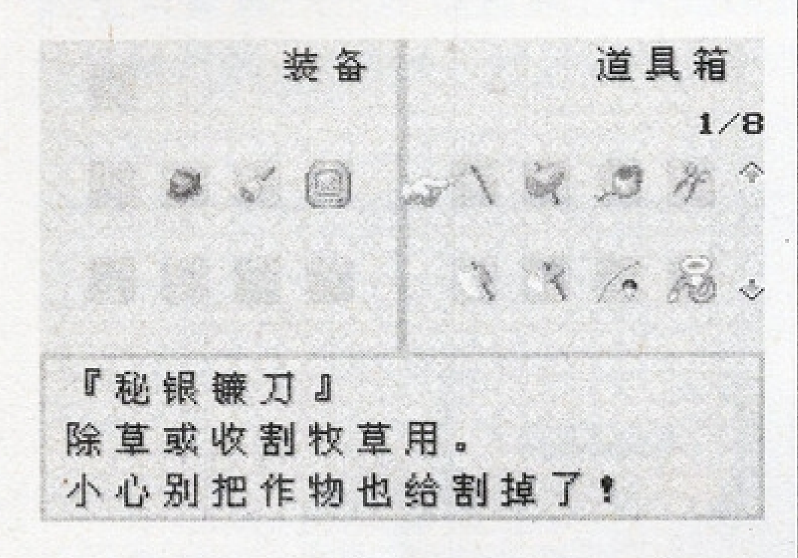
另外，在游戏初期，最好尽早和尤德尔牧场的老爷爷取得联系，以尽快得到小马。要知道，今后的小马可以变成大马，还可以用来出荷，甚至还可以参加比赛，为玩家赢得荣誉！



看吧，我的马儿可以骑了！

各种道具：

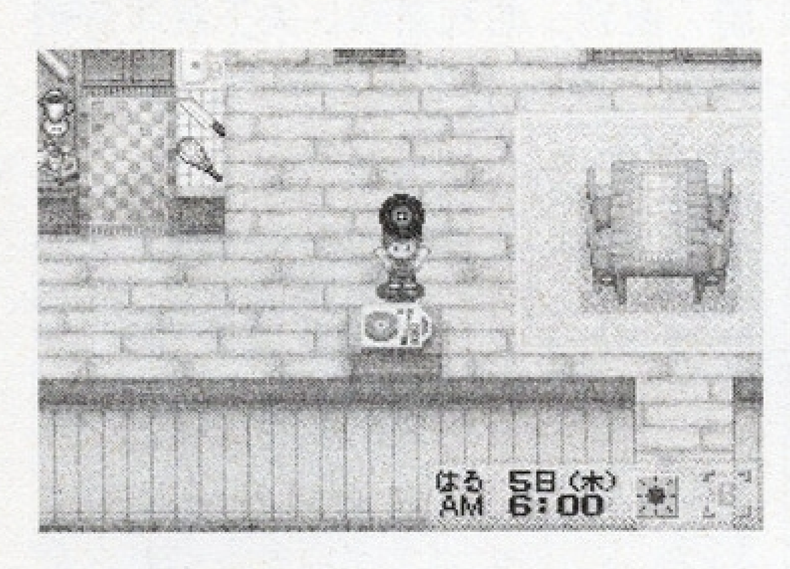
游戏中为玩家提供了 10 种道具，分别是：镰刀；锄头；洒水器；锤子；铃铛；鱼竿；挤奶器；刷子；剪刀和计步器，通过升级（只有部分道具可以升级）可以得到更方便的操作和更好的效果。



看吧，我的道具都升到“密银”级别了，羡慕吧？

关于隐藏道具：

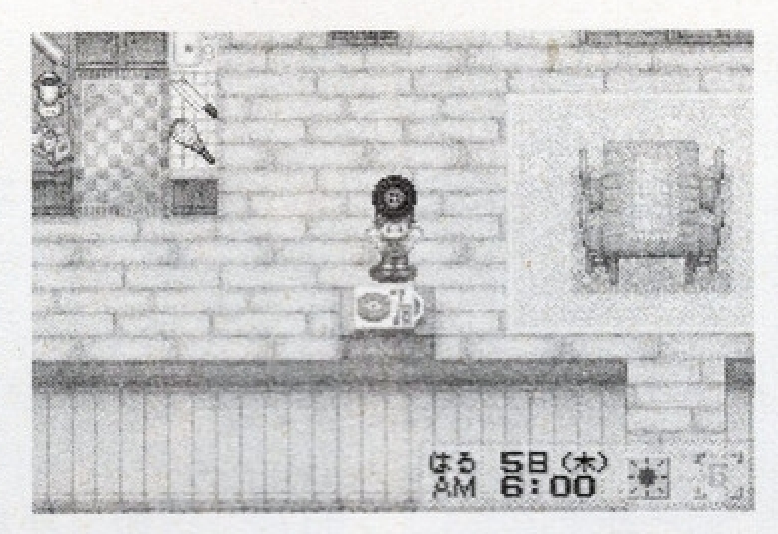
游戏中设计了一些隐藏道具，需要通过神秘手段获得。



CD 唱片机，可以通过 CD 唱片更换背景音乐的

关于料理：

料理在整个游戏中占的比重不小，这一点可以从料理书中看到，上面标注共有 116 种料理。制作方法和道具更是多种多样。以后会为大家介绍各种料理的具体做法，心急的玩家可以先自己尝试一下啊。



好多种料理啊，可以开餐馆了！

赚钱方法：

1、可以通过在牧场种农作物。每天 5 点之前出荷，就会得到相应的金钱收入；

2、可以利用鱼竿钓鱼。不同地方的水域，会钓到不同的类型，但对应的金钱只和大小有关，所以要尽早升级鱼竿；

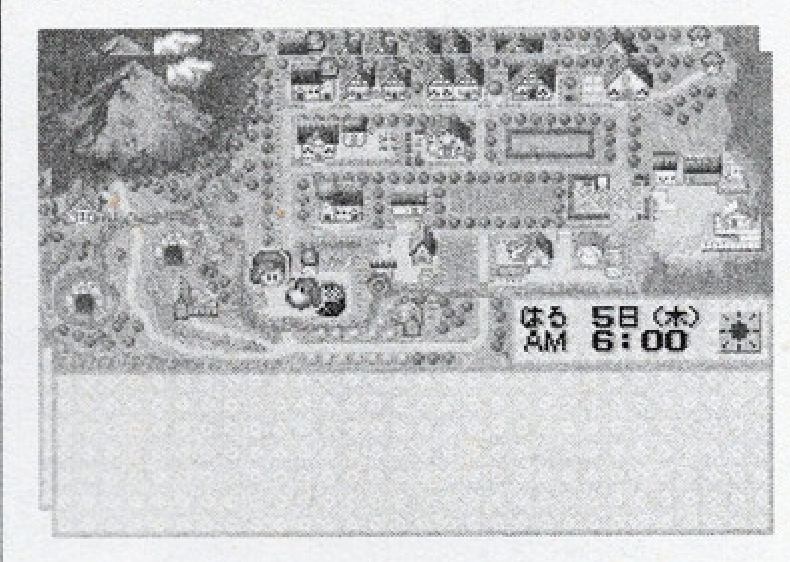
3、可以通过到矿市场去采矿。带上在杂货店买到的竹筐，每次可以得到不少的矿，也就可以换到不少的金钱；

4、可以通过饲养动物（牛，羊，鸡）。动物也分等级，等级越高得到的产物出荷的价格也就越高；

5、在牧场各地采一些天然产物。这些东西大部分也可以出荷，同样可以换到钱。

牧场地理图：

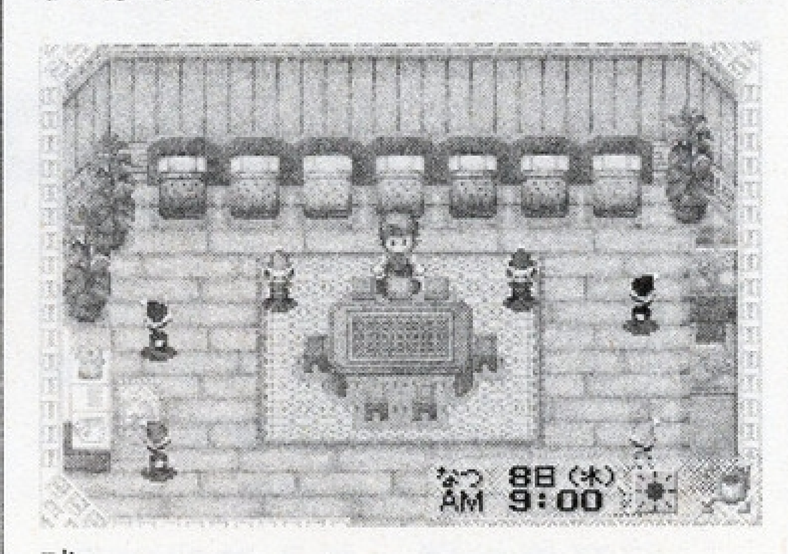
塞巴拉短冶屋：0:00-16:00 开店， 木曜日休息
养鸡场：11:00-16:00 开店，日曜日休息
尤德尔牧场：10:00-15:00 开店，月曜日休息
矿石镇医院，9:00-16:00 开店，水曜日休息
教堂：10:00-19:00 开店，无休息
马丽的图书馆：10:00-16:00 开店，月曜日休息
杂货屋：9:00-17:00 开店，火曜·日曜日休息
果树圆：10:00-12:00 开店，土曜日休息
达多的店：8:00-21:00 开店，无休息
凯伊的家：11:00-13:00 开店（夏天），无休息，17:00-19:00 开店（夏天），无休息
马德斯山山顶：无， 无
扎克的家：11:00-16:00 开店，无休息
樵夫的家：11:00-16:00 开店，土曜日休息
矿石镇海滨：无， 无
温泉：无， 无
湖边矿石场（冬天进入）：无，无
泉边矿石场：无，无
罗斯广场：无，无



看吧，这就是我们的牧场全景图

关于小矮人：

从第一天开始，就要注意收集各种颜色的草，以用于讨好小矮人。基本上他们会喜欢和他们身体颜色相同的草，每天一个，用不了多少时间会得到 3 颗心，就可以请他们帮忙牧场的工作了，还可以和他们做游戏。

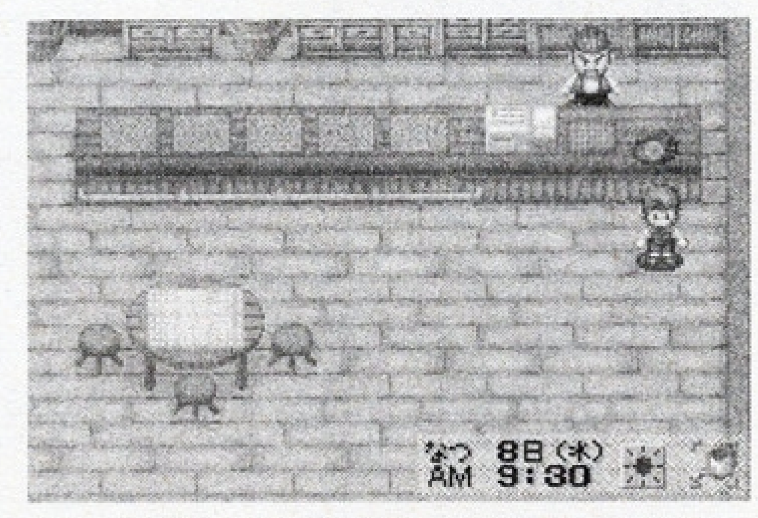


7 各小矮人，白雪公主在那里？

可以通过樵夫把自己的家和牧场进行扩建。请注意：扩建后可以得到 2 个床的位置，这也是结婚的必备条件之一。

关于电话购物：

每个土耀日，在收看电视（左频道）后，可以到宿屋（达多的店）去打电话，2 至 3 天后，就会有人送货上门。（使用黄金器材则不会有人送货，只要把黄金器材收起来既可）



喂～电话购物中心么？给我送一个“动感超人”！

关于节日：

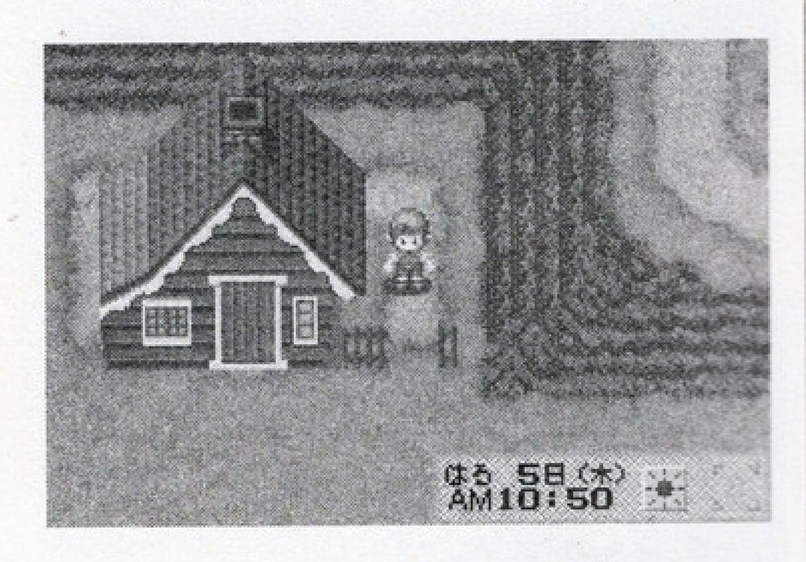
本作设计的一年之中会出现很多节日，四季都有，每隔几天就会有节日出现。这些节日中会出现一些特殊情况，可以达到特殊目的。

料理大会，各式各样的料理汇聚一堂

关于3个别墅：

游戏别出心裁的设计了3个别墅，得到方法亦不相同：村别墅通过金钱购买；海别墅通过与NGC版本的《牧场物语》联机得到；山别墅（传统别墅）需要结婚五十年才可得到。

山边别墅；传统别墅，图下注



解：怎么样，3个别墅我都有，羡慕吧？

关于NPC+MM：

虽然这是一款自由度非常高的游戏，但牧场NPC和MM并不是对游戏进程毫无影响的，一些事件只有在和NPC的友好度达到一定程度才会发生；还有些事件只有在和MM结婚之后才可以触发，所以在追MM的同时，也要注意和NPC搞好关系。以后会奉上NPC+MM+小矮人喜爱物品详细介绍。

关于结婚的几点说明：

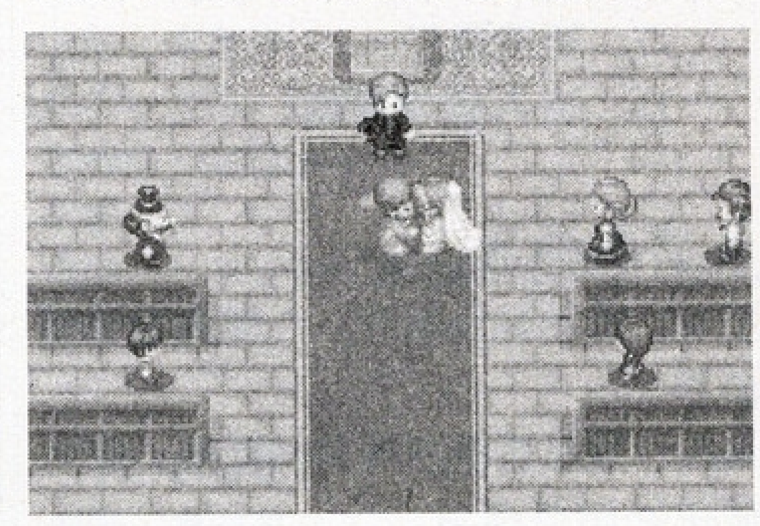
1、需要和MM有大红心的爱情度；

2、需要大床（有大床和小床同时存在）；

3、需要青之羽毛，这个道具在黄心时即可在杂货店买到，但这时并不能对MM用，一定要在MM大红心时使用才会求婚成功；

4、求婚成功后1周在教堂举行婚礼，然后可以得到小Baby；

5、玩家一定要注意，每个MM都有自己的爱情路线。如果不尽早采取行动，博得你喜欢的MM的芳心，他们就会按照自己的爱情路线发展下去，不过玩家也有机会参加



他们的婚礼啊。：P

呵呵，少儿不宜

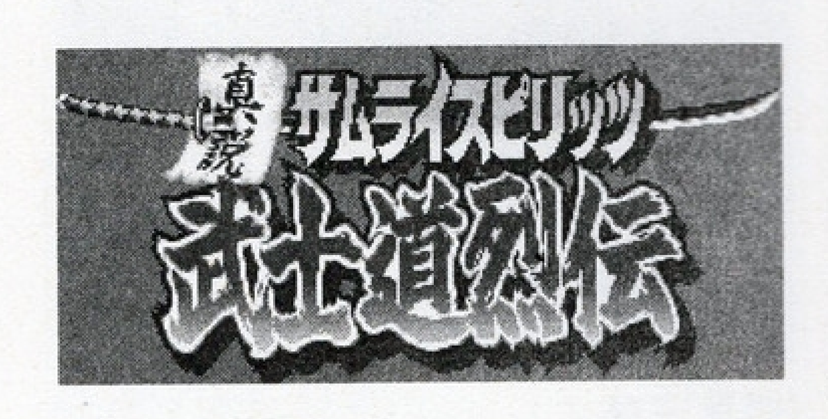
结婚就是本作的通关，但是游戏本身设定为没有时间限制。通关后，也就是结婚后会收到一封来自制作组的信件，表示通关后的祝贺，但此时仍可继续游戏。

本次流程功略就介绍到这里，今后会为大家作详细介绍，同时欢迎光临牧场物语专题站及牧场物语专题论坛，来交流你的牧场心得。

编者注：本期杂志配套光盘/杂志相关内容/汉化文章相关/牧场物语汉化版赏析/目录中已收录GBA牧场物语汉化版及相关模拟器。

■模拟天下/CLARK.H

另类侍魂之旅
——真说侍魂·武士道烈传流程攻略



故事背景

当战士的血流尽，百姓的泪流干后，久陷于战乱的世界终于恢复和平。但在不知不觉间，黑暗的势力藉人间的种种丑恶欲望，又给黑暗的魔界注入了力量。一百年前曾被魔界取去灵魂的天草四郎时贞，再次苏醒并决定复仇，想将整个世界征服，而罗将神也随即出现了。在这个危急时刻，一群充满正义感的战士挺身而出。他们将生死置之度外，凭坚定的信念和平素的修炼，打点行装踏上消灭邪恶的不归路……

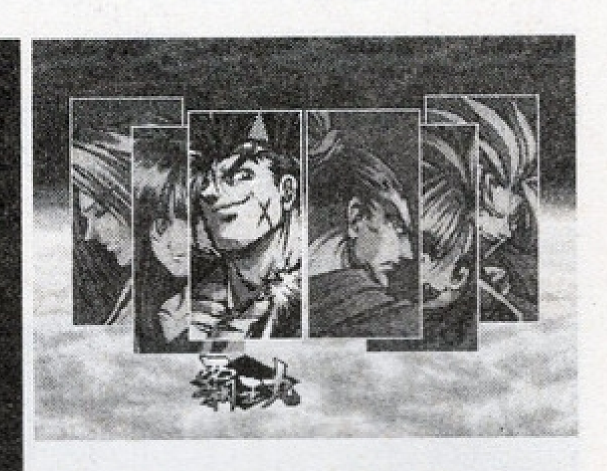
系统介绍

★游戏准备

开场动画后，进入游戏标题选单，依次是开始游戏、继续游戏、选项设定。

根据各人需要把选项设定完毕后，选择开始游戏，然后出现了六位主角供玩家选择。确定角色后是选择游戏章节：“邪天降临之章”或

時は 天明八年。
徳川幕府による泰平の世。
真の武士道は
忘れ去られんとしていた。
その歴史の影で
異形のものがうごめき始める…
魔界からの侵略に
立ち向かう者がある。
その魂 強くたくましく
あえて修羅の道に 挑もうと
していた…
人々は 彼らのことを
「サムライ」と字した…
ひたむきに 己の道をゆく
その生き様を
「サムライスピリッツ」と呼ぶ！



“妖花恸哭之章”。接下来要战斗方式是以“格斗コマンド”（通过显示指令输入启动攻击）还是以“技名ヤレクト”（通过选择必杀名称启动攻击）来使用必杀技，不过因为在游戏中也可以改变，所以这里可以随便选择。

★地图画面

A：对话/调查/确定

B：取消
C：加速跑步
D：进入菜单画面

★菜单画面

状态：显示队伍状态，A 键查看详细资料。
道具：显示当前所拥有的道具，可以使用补给类道具。
奥义：显示角色领悟奥义的详细说明，左右键切换人物。



装备：显示角色装备，可装备或解除防具。
设定：宝物一览是当前所持有的特殊道具（自动使用），各种设定内可以调节游戏速度以及战斗方式。

★战斗画面

战斗非常有格斗特色，采用半即时制，人物头像上会笼罩一层阴影，完全消失之时即可发动进攻。因为是半即时制，所以动作一定要快，不然就被敌人抢先出招了。

人物可以行动时，总共有八项可选。A 是选择，B 是取消，C 是集怒（被攻击也会集怒，怒槽满后可以增加攻击力以及使用最终奥义），D 是放弃本次行动。



斩：普通攻击，当选定攻击的敌人后，按A/B/C进行轻/中/重三种攻击。
技：使用奥义攻击敌人（消耗）。指令攻击方式是先选择敌人后输入出招，技名攻击方式则是先选择招术后指定敌人。注意指令攻击方式并没有写出全部可用指令，需要玩家平时查看。
逃：一定机率逃脱，等级越高越容易成功，某些 BOSS 战不能逃脱。
散：使用后会消极对战，令对手不耐烦而离开（什么怪系统 -__-!），主角专用。
物：使用道具，可以用在队友身上。
防：本回合防御，可增加防御力和回避率。
灭：自动战斗，行动时按键可取消。
阵：转换角色排列，不过没什么大用，主角专用。

★异常状态

游戏中招术可以附带各种属性，给对方带来各种异常状态（敌我均有）。

战斗不能：体力为 0 时，不能继续战斗，可以通过道具救活，或者战斗后自动复活（HP 只有1）。

毒：每回合体力减少，而且会延续到地图画面，必须使用道具或者住宿。

混乱：行动不定，有时会向自己的同伴攻击。

麻痹（放心）：完全不能战斗，可以使用道具解除。

诅咒（咒い）：不能使用奥义，不过等级高的话，普通砍砍也可以了。

反震（ふうふう）：挡格了敌人的攻击后，反震效果令角色本回合不可行动。

猪（豚）：令角色化成一只猪，罗将神专用。



★其他系统

游戏记录：看到传说中的黑子大叔了吗？交谈便可储存游戏，有两个进度。

武器等级：可以在锻冶屋中提升武器等级，有上限。

武器属性：可以在锻冶屋中改变武器属性，不同属性各自相生相克，相同属性攻击力只有一点点，合理搭配角色属性也很重要。

等级提升：当等级达到 99 级上限后，仍然可以在一些特殊剧情内进行修炼，获胜后即可提升自身能力上限，甚至习得最终奥义，具体请参照攻略。

★角色能力一览（A>B>C>D>E）

	攻	防	速	回复
霸王丸	A	C	C	无
娜可露露	D	D	B	有
橘右京	A	C	C	无
加尔福特	C	B	A	无
查姆查姆	B	E	B	有
牙神幻十郎	A	B	B	有
千两狂死郎	A	D	E	无
夏洛特	B	A	D	无
莉姆露露	E	D	B	有
疾风之铃音	?	?	?	有

人物简介

★主角

背负着不同的宿命与理想，为了追寻同一个敌人而战斗！

霸王丸



流派：我流
武器：名刀·河豚毒
出身地：武藏国
年龄：26
出发地：飞弹·枯华院
背景：使用豪快剑术的热血硬汉，也是一个好学的人。

冒险理由：与天草邂逅并挑战后发觉他很强，“我就是要与这样强的对手斗！”，这种决心促使他一直追寻天草。

娜可露露



流派：圣神流刀舞术
武器：宝刀·父牛
出身地：神之村
年龄：18
出发地：卡丹依的森林
背景：听到自然界生灵的哭泣，为保护自然而战斗的心地善良的巫女。

冒险理由：感觉到魔界力量开始渐渐侵蚀，为报父仇而出外断绝邪恶的根源。父亲临死前说："到江户找柳生十兵卫……"

橘右京
流派：神梦想一刀流
武器：自作・无名
出身地：近江甲贺郡・马杉村
年龄：25
出发地：武藏・老学者之庵
背景：患有不治之症，为心爱的女人去寻求"究极之花"。

冒险理由：为了寻得"究极之花"而向武藏的老学者请教，得知这种花长在魔界的入口，于是他便开始漫长的寻找。

牙神幻十郎
流派：右阴一刀流
武器：铭刀・梅莺毒
出身地：山城国
年龄：29
出发地：飞禅・枯华院
背景：冷酷的杀手，一直过着与正义及和平无缘的生活，孤独地踏上冒险旅程。

冒险理由：在修行中逐渐感到厌倦，自天草出现后决心与霸王丸对立。"只有我才有实力与天草对抗！"

加尔福特
流派：甲贺流＋加尔福特流忍术
武器：JUSTICE BLADE
出身地：美国・三藩市
年龄：21
出发地：东北・月山
背景：与一只名叫巴比的忍犬一同维护正义的美国忍者。

冒险理由：为修炼忍术与地震一起去拜访服部半藏。在那里天草突然出现将半藏儿子真藏的身体夺去，于是加尔福特和服部半藏一同出发讨回公道。

查姆查姆



流派：伍也华
武器：旭古莫古毛古
出身地：绿地狱
年龄：14
出发地：南美・格林黑尔
背景：在丛林中长大的女孩，有一只猴子陪伴，性格开朗活泼。

冒险理由：绿地狱的太阳神殿中有两颗宝石：圣石黄珠魂・光及魔石黄珠魂・暗，它们掌握着世界的命运。突然天草出现并夺去了圣石，为完成守护圣石的使命，查姆查姆和同伴向日本进发了。

★同伴・NPC

以前熟悉的人物一一在游戏中登场，帮助主角驱妖除魔！

柳生十兵卫
流派：柳生新阴流・改
武器：大和守／虎铁・助广
出身地：土佐
年龄：40
背景：喜欢剑也喜欢剑客，是一位著名的剑豪。

花讽院和狆
流派：户隐流阴阳术
武器：无名
出身地：飞禅
年龄：68
背景：流着阴阳师之血的花讽院派术者，现居枯华院，年轻时曾封印过许多怪物。

夏洛特
流派：我流
武器：LA ROSH
出身地：法国
年龄：28
背景：为探寻法国发生异变的原因而来到日本的女剑士，美丽与实力兼备。

莉姆露露
流派：圣神流刀舞术
武器：哈哈咕噜
出身地：神之村
年龄：16
背景：非常仰慕姐姐娜可露露的见习巫女，借助冰之精灵的力量紧随姐姐外出降魔。

千两狂死郎
流派：舞斗流歌舞伎
武器：世话女房
出身地：江户
年龄：31
背景：江户著名的歌舞伎演员，挥舞薙刀的华丽舞蹈令人叹为观止。

服部半藏
流派：伊贺流
武器：无名・忍者刀
出身地：出羽山中
年龄：35
背景：儿子服部真藏的身体被天草夺去的悲剧忍者。

不知火幻庵
流派：魔道流
武器：蓟
出身地：鬼哭岛
年龄：27
背景：洞悉魔界的不知火一族后裔。

莱锡路
流派：红狮子流佣兵术
武器：揸尼加尼
出身地：白俄罗斯
年龄：28
背景：欧洲最强的军团"红狮子圣骑士团"团长。

王虎
流派：少林流拔刀术
武器：斩肉大菜刀
出身地：中国・某王族后裔
年龄：36
背景：以统一中国为目标，不断寻求真汉子的一位豪杰。

地震
流派：我流忍术
武器：不二山
出身地：美国・德克萨斯州
年龄：30
背景：为满足私欲而学习忍术的盗贼团首领。

塔姆塔姆
流派：玛雅流
武器：ヘンゲハンゲザンゲ
出身地：绿地狱
年龄：？？
背景：生长在亚马逊河的丛林战士，为了寻找被天草夺去的宝物而踏上战斗之路。后来因为天神降罪，被变成猴子，跟在查姆查姆身边。

花讽院骸罗
流派：？？？
武器：南无阿弥陀佛
出身地：飞禅
年龄：？？
背景：花讽院和　之孙，脾气暴躁的修行僧。

首斩破杀罗
流派：？？？
武器：罪人杀
出生地：？？？
年龄：？？
背景：为与死去的爱人“团聚”，想杀掉让其复活的天草的怨恨之鬼。

疾风之铃音（原创人物）
只在“妖花恸哭之章”出现的同伴，为打倒罗将神而展开旅程。

烈风之飞音（原创人物）
酷似疾风之铃音，自称是美州姬的手下。

美州姬
为了除去魔物而四处搜寻的巫女，然而因为实力不足，被罗将神附体。

流程攻略

邪天降临之章

天草的复活，使得魔物横行，百姓危在旦夕，一批正义的武士拿起手中武器，勇敢地向魔神发起了挑战！

★开场剧情

霸王丸

无所事事的霸王丸正在道场中闲逛，突然遇见了复活的天草，交手后霸王丸不敌，不甘心的他领悟到：“我要找的就是这样强的对手！”。于是在和狆的指引下，为了追寻天草，霸王丸向着江户城出发了。



娜可露露

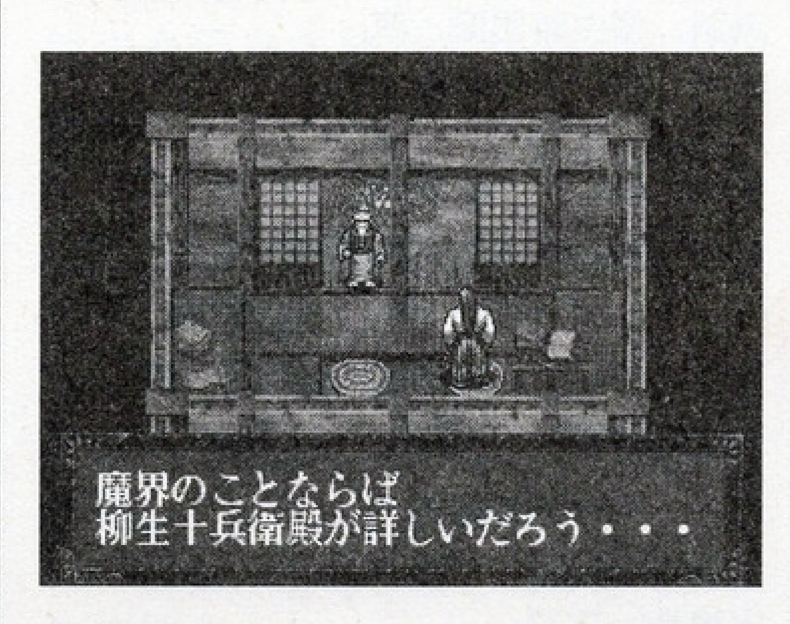
娜可露露感觉到了自然界的生灵在哭泣，于是出了神之村来到左下的卡丹依森林，却在森林深处发现了被魔物所害的父亲，悲愤交加的娜可露露发誓要除魔报仇。遵循父亲的遗嘱，娜可露露从东南的码头坐船前往江户寻找柳生十兵卫。



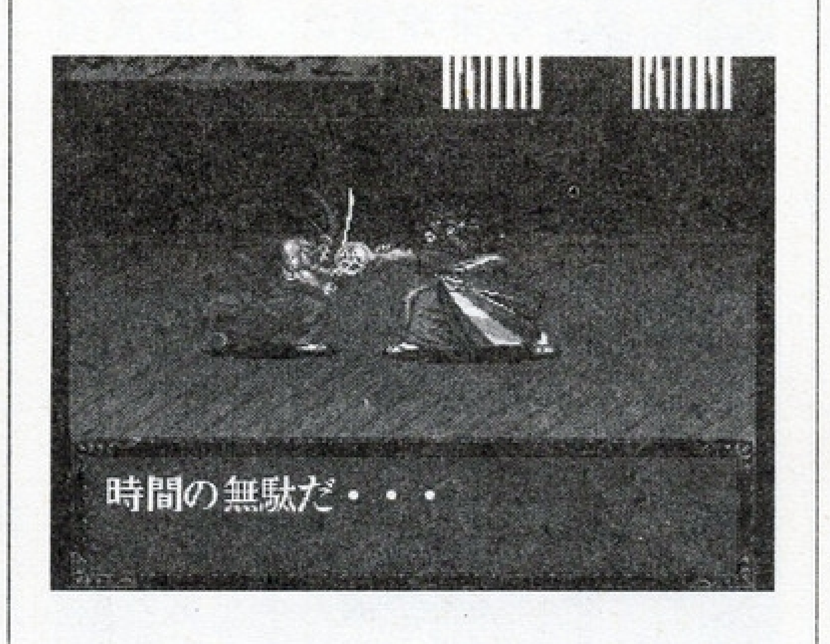
橘右京

身患绝症的右京依然在为自己心爱的女人而冒险。在武藏的老学者处右京得知“究极之花”生长在魔界的入口处，而剑豪柳生十兵卫知道魔界的情况，于是右京向西面江户城的柳生宅赶去。

牙神幻十郎



孤高的牙神对无聊的修行已经厌倦了，天草的出现激起了他的战意，然而自己却不是天草的对手。他下定决心，要战胜这个强劲的天草。听了花讽院和　的话，牙神前往江



户城寻找柳生，以求得关于天草的线索。

加尔福特

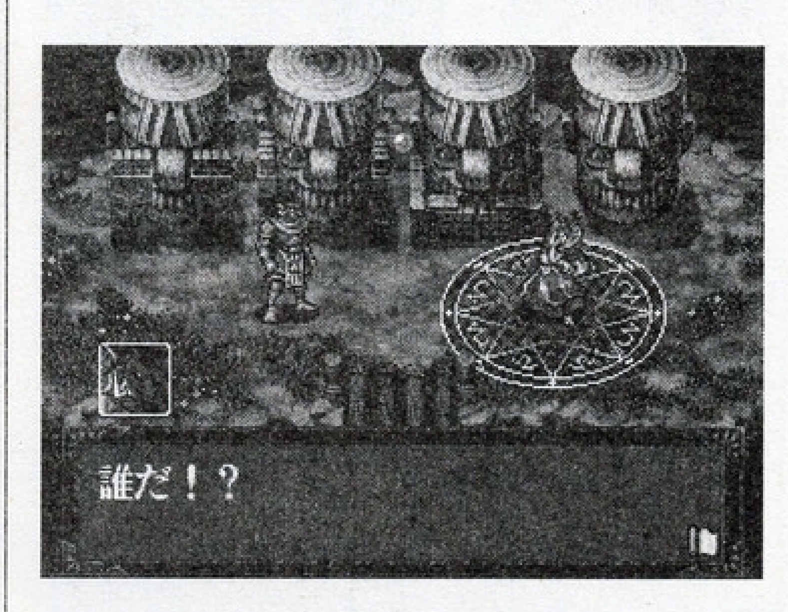
加尔福特正在与地震一起向服部半藏学习忍术时，悬崖边传来半藏儿子真藏痛苦的叫声，三人急忙赶去，只见天草突然出现并抢占了真藏的身体。救子心切的半藏施展忍术追去，加尔福特和巴比紧随其后。到关卡下方问过老学者，便走向



江户城去。

查姆查姆

塔姆塔姆正在巡视神殿时，突然天草出现，抢走了宝石，天神惩罚塔姆塔姆，将其变成了猴子。查姆查姆问过长老，出村向上进入绿地狱，到达太阳神殿。天神要查姆查姆找回圣石，并且把查姆查姆和猴子传送到了日本伊势。伊势神社正在大扫除，查姆查姆到下方的锻冶屋询问，工匠让她去找柳生十兵卫。到了



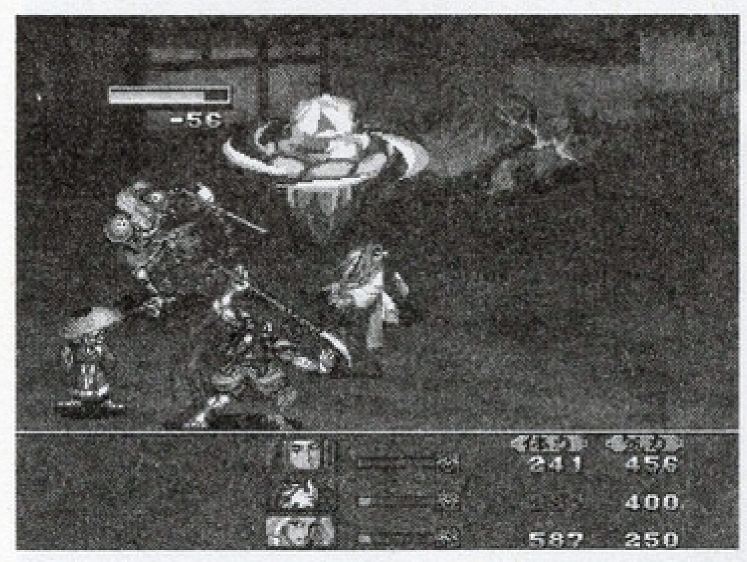
右边码头，让猴子给村民表演杂耍，船家才肯把两人（两动物？）送往江户城。

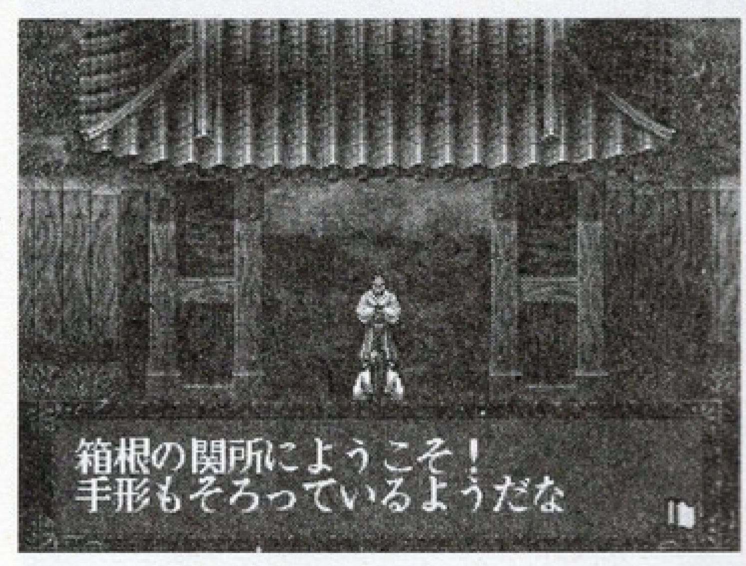
★江户城

（主线流程六位主角基本一致，只是中间出现的同伴以及NPC可能不同，因此以下只以霸王丸为例。另外牙神是没有同伴帮助的。）

进城前可以四处转转打怪挣钱赚经验，不过笔者比较懒，就用金手指咯。刚一进入江户城，就遇上了地震，询问居民得知有魔物作怪。在城中的道场却只留下一个学徒，原来柳生十兵卫已经到富士山去了。出来后在城右的馆驿门口遇见了夏洛特，向门卫表明自己是来除魔的，便进入了馆驿，游戏的主人公们都在这里（图片friend.png）。交谈后两名同伴加入队伍（最多只能两名同伴，要谨慎选择哦），三人到城左的大屋内准备帮助阴阳师除魔，这时发觉

江户有妖气的花讽院和　（服部半藏／首斩破杀罗）也赶来相助，四人联手，轻松打败了屋后的魔界石，并且得到了“箱根手形”作为答谢，这下就可以出城通过关卡了，要记得在城门边的屋子里找黑子记录哦。





★富士山

出城后向左经过关卡，出示“箱根手形”后顺利通过。

上方的忍野村里封印着一个巨卵，村民都紧张地围观着。左下的工

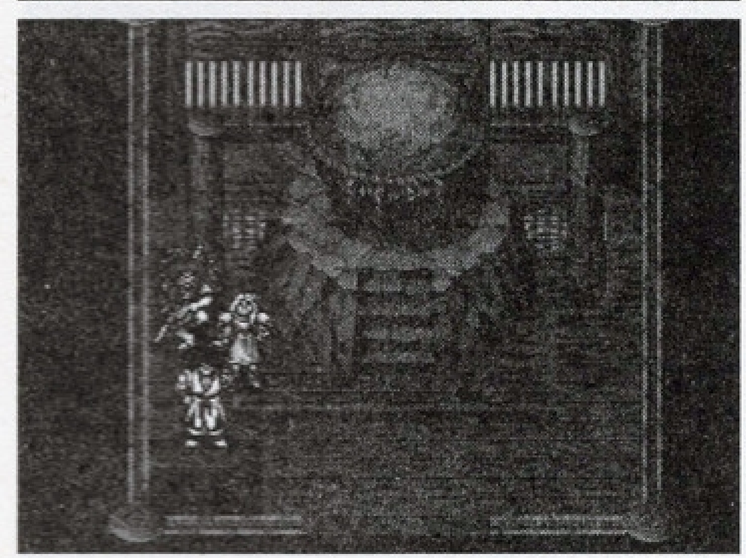


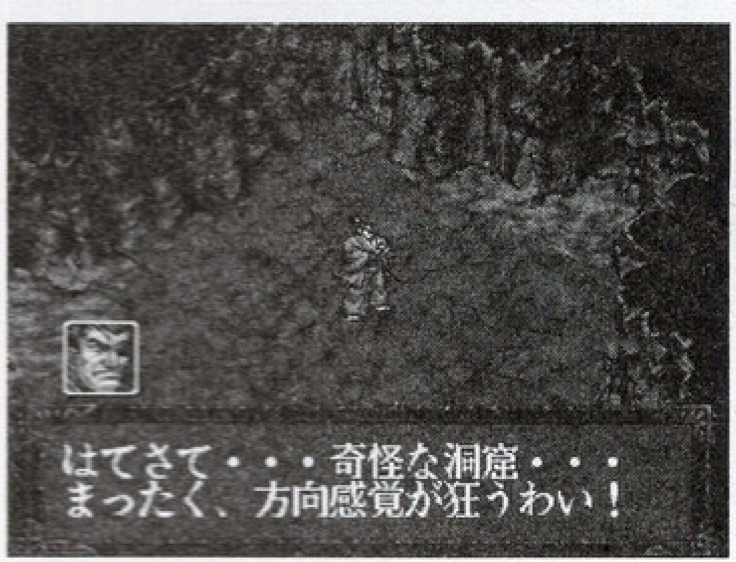


匠可以帮助锻炼武器，提升等级以及变换武器属性，出去前在黑子那里再记录一下吧。

出了村子朝右下走，找到入口，进入富士山的树海，一路往左上走去，在出口处遇见了邪神官。对话连







选两次第二项转入战斗，服部半藏突然出现，秒杀邪神官，剩下一块烂木头哪里是主角的对手，几下劈烂，进入富士山。

披荆斩棘终于到了山顶，赶紧让黑子大哥帮忙保存一下进度，拿了宝箱中的一双草履后进入右方神社。神社内空无一物，倒是左下角有个楼梯通往富士山洞。下到二层，发现柳生十兵卫原来早已在此，交谈后柳生急忙下去，主角一行立刻跟上。到了洞底遇见参界道士，有柳生在，三两下就摆平了。从参界道士口中得知牛若姬也出现，柳生十兵卫预感大事不妙，叫主角立刻回江户城。

★江户城

从富士山底原路返回，还好没



有杂兵骚扰。不料回来后却发现江户城早已成了一座空城，居民都躲了起来。从牌坊进入町北，在右面的水井边找到柳生十兵卫，他发现井内有异常，主角跟随他进入井中。竟然江户城的地下存在一座逆江户城，下到最后一层看见邪恶之女牛若姬，原来最近的异变都是她在捣鬼。四人一拥而上，正要将其就地正法，突然天草出现，救走了她，并且放言自己复活后会统治世界。主人一走，逆江户城立刻崩溃，主角一行死里逃生。回到柳生道场，柳生告诉主角事情的始末，并且送给主角“隐密手形”，让主角去解决这次事件。以后就可到柳生道场和柳生修行以悟得超必杀奥义。

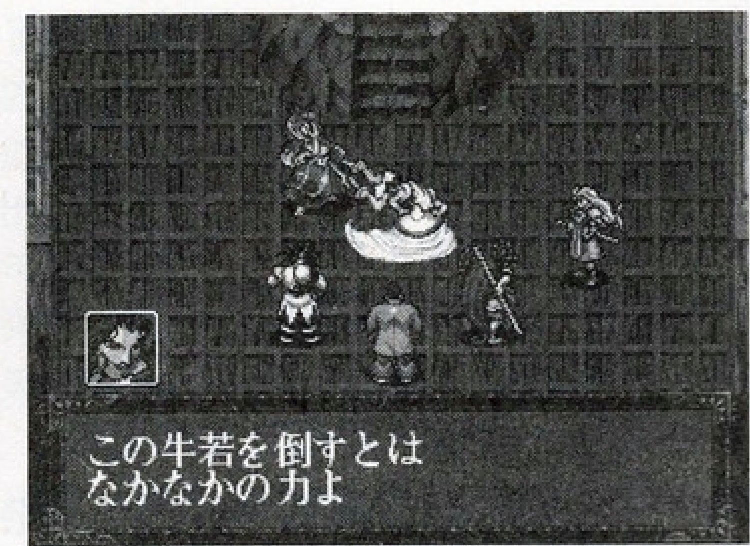


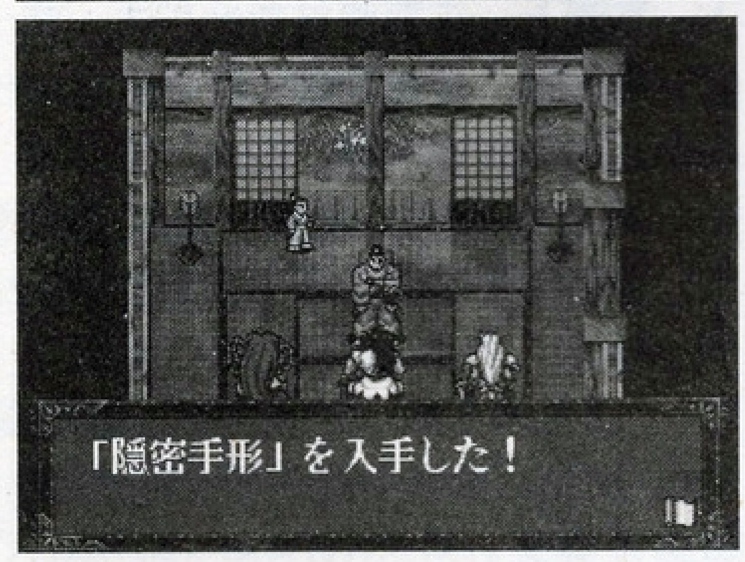


★伊势港

出了城，向上过两座桥，通过北方的南崎关卡，到枯华院与花讽院和　修行悟得必杀奥义。

返回江户城，在右下方的码头和船家罗嗦一番后，交上60大文来到伊势港。在港口居然有个自称是天草手下的三剑洞光来送死。难得柳生大叔千里赶来，结果还没发挥呢，那个什么三剑身上就已经全是洞透着光了。然而这个三剑并不是真身，在港内得知三剑洞光的真身在港右下方的夫妇岩内，可是去了以后发现地洞口有石头堵住。转向过桥进入伊势神社，受指引去找锻冶屋的工匠问话，然后回去夫妻岩，挡路的石头已经不见了，一路杀下





去见到三剑洞光，这次他变身为拿三把剑的怪物，不过还是逃脱不了身上有洞的命运啊，打败后取得钢玉，交还给锻冶屋工匠，这样他又可以重新开工了，顺便把武器升级吧。

★安生村

出了伊势港，一直向上走，看见关卡不要进去，向左走就到了安生村。交谈得知村中宝物被盗，主角便答应帮忙找回宝物。下到井中，原来是地震一伙干的。居然在我金手指面前搞人海战术，还不乖乖束手就擒，选择第一项饶他一命，拿回宝物交给村长就OK了。

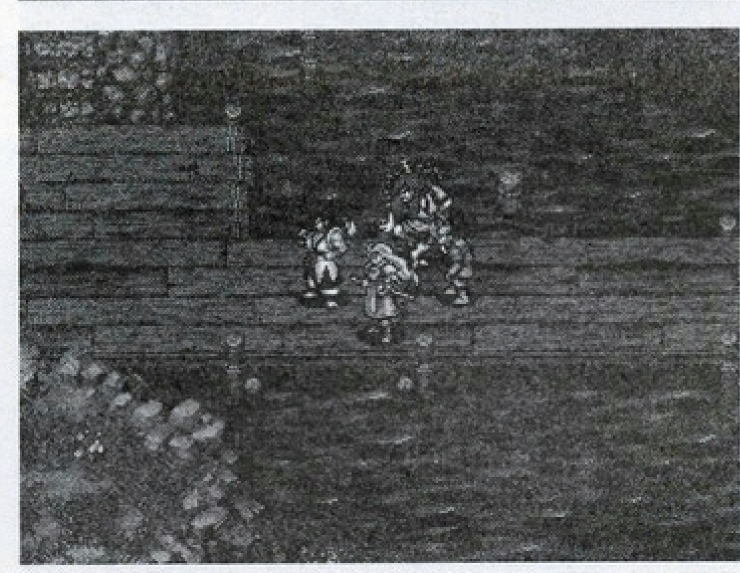
★京都

这下可以返回进入伊贺关卡，向西北方到达京都。在南町右下角屋中与阴阳师交谈，获准进入旁边三重塔的修炼。轻松打倒顶层后，三人悟得超必杀奥义。回到第一层，突然牙神强行突破结界冲了进来，并且杀掉了阴阳师，要和霸王丸一决高下，结果被打的惨不忍睹。穿过中间牌坊到达北町，从右上过桥在塔内遇见一女子，说了地下有宝物便走了，跟下去以后果然发现不少好东东，不料最后一个宝箱内竟然是个魔物。打败后回头，女子又出现说了一番话后消失在死路里，调查最后一个宝箱只听见传来女人的笑声。

★大阪

京都的左下方就是大阪，刚一进去就遇见了要替弟报仇的伍界道士，在柳生帮助下打败了他。在右上的锻冶屋让武器升级后准备到城北的古坟，不料牛若姬出现召唤时姬造出结界封住了古坟。受阻的主角想起安生村中的宝物，便返回向村长借来宝物圣母像。再次来到古坟，





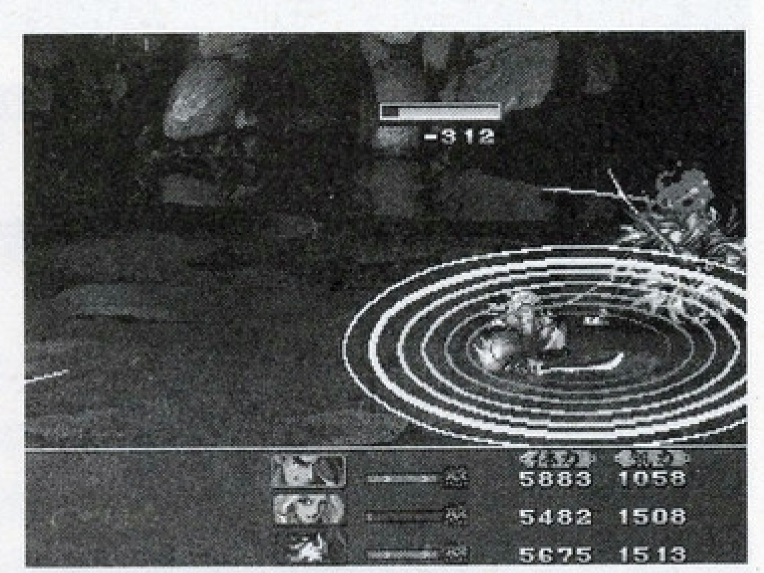
用圣母像破除了结界，主角冲入坟中。在古坟中央，牛若姬一分为二攻来，首斩破杀罗出现相助，牛若姬终于丧命。

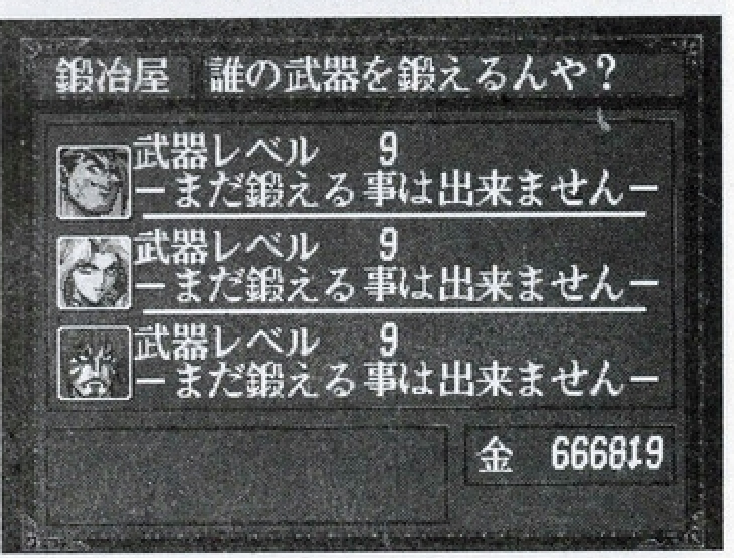




★久留须岛

主角到右下的码头乘船前往九州，不料乘船遇到暴风雨，被冲到久留须岛。在岛上接受村长请求，在礼拜堂击败不知火幻庵，得知“天草の键”之事。听过村长的叙述，按照右、左、上、下右、下左的顺序与鬼角岩交谈，“天草の键”便出现在两岩间的树下。得到村长口令后乘船开向别府，却只见尸横遍野，原来是三兄弟中七界道士所为。首斩破杀罗再次出现，一同杀死七界道士。







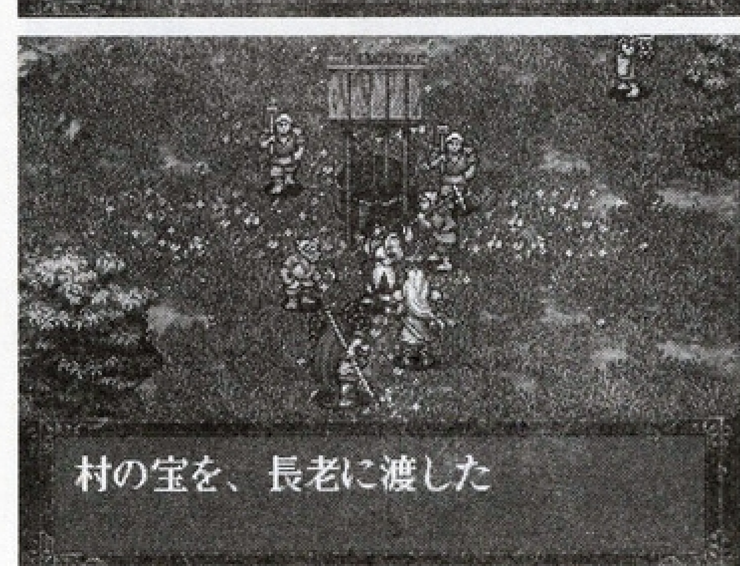
★阿苏山

到锻冶屋升级武器后，出别府向左上进入一处五棵树围成的地方修炼，然后往左下过桥进入阿苏山中。上山途中，人们都在议论山顶有天草出现，于是爬到山顶后，跳入火山口。一路上左进右出，随处捡宝，终于走到快头晕的时候发现了天草建的礼拜堂。利用“天草の键”打开大门，主角们又大肆搜刮一番，到楼上遇见了时姬，战斗中圣母像让时姬恢复了本性，而礼拜堂开始震动，主角急忙沿路逃回山顶。

★天空城

在山顶，主角发现云间出现了一座天空城，时姬将主角送入城中。主角进入城内，却看见之前的同伴以及工匠都被关在牢中。打开其他

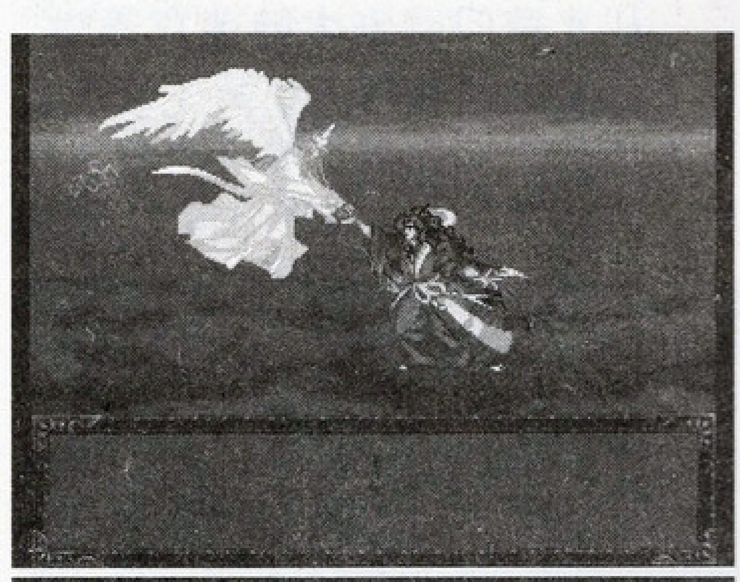




所有的门，补充好装备后来到第二层黑子前记录，冲向第三层。在第三层出口遇见复活的牛若姬，二话不说摆平她后进入顶层，看见同伴们正全力封印住魔石。全部的希望都寄托在主角一人身上，肩负着大家的信任，主角走进了尽头的礼拜堂。

★结局之战

主角受一道光的指引前进至神台，天草在其背后堵住了退路，突然





时姬出现，希望天草能够改邪归正。谁知鬼迷心窍的天草不念旧情，一把将时姬的魂魄打散，愤怒的主角举起手中的刀，向天草劈去。战败的天草百感交集，时姬出现安慰天草，被感动的天草在时姬的引导下回到了他该去的地方。主角们逃离了即将坠毁的天空城，在海边看见一颗流星飞过，也许，那就是天草和时姬吧……

邪天降临之章 完

妖花恸哭之章

本章和邪天降临之章是完全独立的两章，罗将神使用邪铜铎吸收高手力量，妄想统治世界，不灭的武士之魂再度出击！



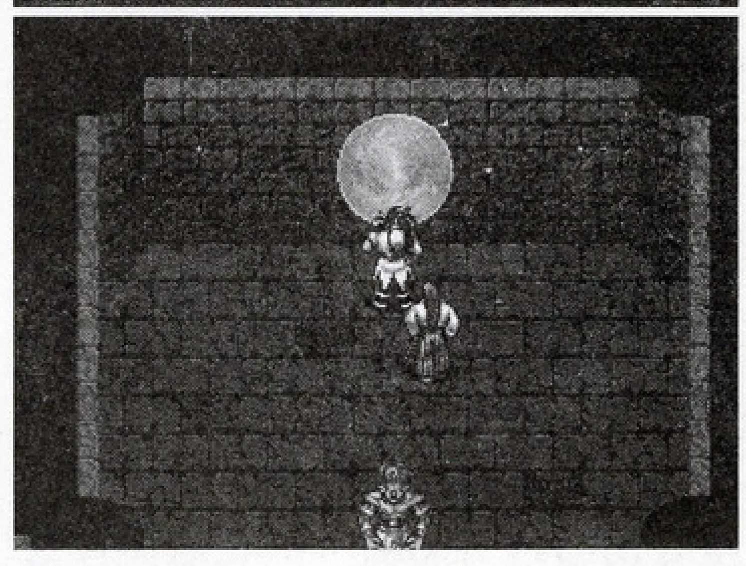


★出云

故事开始，主角从神社门前的神官处得知入口被结界封印着，无法进入。在左上方的草屋中找到花讽院和 ，和 说魔界将侵犯人间，让主角去黑田屋找同伴一同去阻止魔界的行为。到黑田屋找到一名同伴后（牙神依然没有同伴），回到和 处，交谈后赶往神社，发现封印没有解除。找和 得到“破邪の札”，突破结界进入了神社。只见柳生十兵卫正在与魔物苦战中，主角急忙加入战团消灭了魔物，这时忽然发生了地震。众人急忙冲出神社，在右上发现了一座巨大的要塞。柳生担心魔物会有什么举动，立刻带着主角冲入要塞。

走到要塞中心，柳生也正好赶到，突然发现前面有一个自称为阿号的魔物正在使用能够吸收人力量

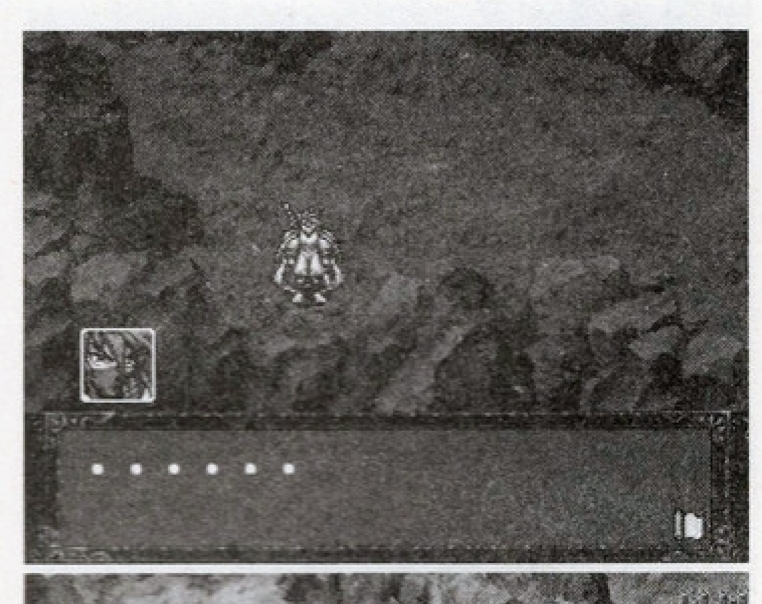


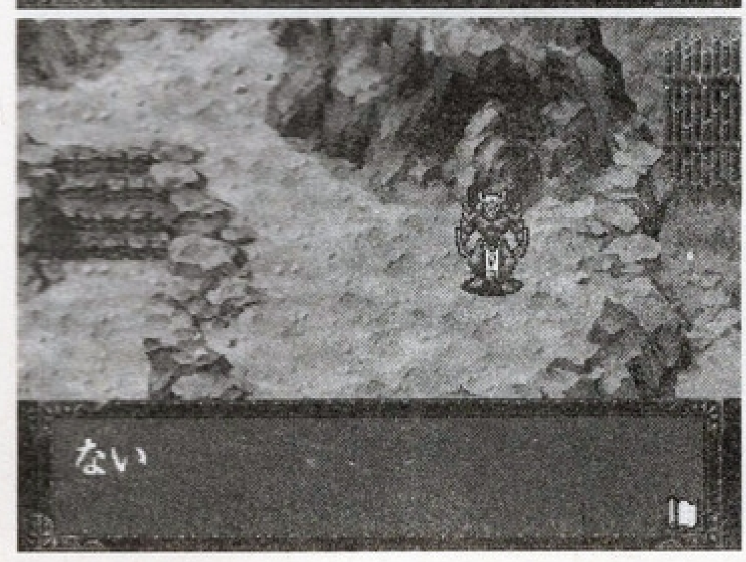


的神器邪铜铎。柳生立即上前阻止，但是不敌而被击倒，来迟一步的和 眼见柳生魂魄被邪铜铎吸取，情势危急之下只得使出超绝・退魔・封印奥义“岩缚”，将自己和阿号一起石化。不甘心的阿号用尽最后的魔力把七个邪铜铎送到向世界各地，和 嘱托主角一定要四处寻找，破坏所有邪铜铎，说完后要塞墙上出现了一条通道，主角毫不犹豫的走了进去。

★阿苏山

通道内原来是出云冥界门，在黑子的指引下，主角穿过魔通道到达阿苏冥界门，在地面上有一转移点可在出云和阿苏间自由移动。走出洞口，正好听到罗将神的手下与一些魔物密谋要让火山爆发，吞噬









九州的居民，说完后那些魔物就去分头准备了。主角发现边上有一个神秘人也在偷听，于是大声招呼，神秘人却象阵风一样消失了。向左走，在黑子处记录后进入洞口，爬上火山再从山坡下来过桥走出阿苏山。沿山绕了一个大圈，到达山右的别府。

★别府

一进别府就远远望见猿山上有个魔物跳进了温泉。到右上锻冶屋的锻冶屋升级武器，从北边的屋中得知温泉由于魔物侵扰已经停用了。说话间众人感到了一阵剧烈的震动。转身走到汤泽园外，突然神秘人再次出现并冲了进去。在园内上到山腰，被神秘人阻止，让魔物逃走，只得再追到山顶，消灭魔物后神秘人出现，得到了“岩滑りの石龄”。

出了汤泽园，神秘人透露自己是为了打倒罗将神而来，于是主角便邀请他加入队伍，可是神秘人却纵身飞走。爬上左边的猿山，使用“岩滑りの石龄”即可打开原先堵着的石头入洞。洞内神秘人几次试探主角的决心，都被主角轻松应对，终于在对付魔物“破怨”时神秘人加入主角队伍。击败破怨后，神秘人使用法铃震碎了它身后的邪铜铎，破怨仓皇逃走。三人自报家门，原来神秘人叫疾风之铃音。打倒魔物，汤泽园可以重新开张了，铃音却不肯进去，站在外面等待主角出来，主角一行就去泡了个够。

★北京

长途跋涉再回到火山内的阿苏门，中上方的通道终于开通。(注：调查任意冥界门内的神龛即可下到魔界底部的神社，然后直接对战罗将神，等级够的话就可通关，不过不是完美结局。)在魔通道内遇见一个人，说北京的死禁城内有魔物，说完

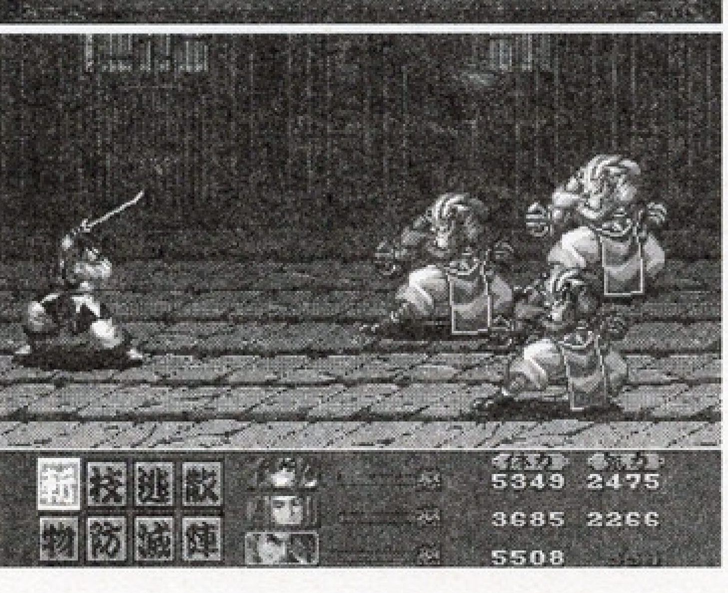




就逃走了。主角追了下去，通过转移门到了大陆迷宫通道，再次遇见了他，他叫主角到了北京要去锻冶屋。绕了几圈就到了北京的魔通道，里面很多宝物，多搜索搜索。通过一条长长的台阶就到了天安门，出去找黑子记录，由天安门出来到达北京。

因为妖贵妃的命令，死禁城已经封锁。右上方的一位老人告诉主





角，“死禁城”被一个钟散发出的邪气笼罩，请求霸王丸一行去消除邪气，说完便消失了。到城左的王宅得知王虎王龙进入死禁城后一去不返（需要进入两次），于是主角从左侧入口进入死禁城。原来挡路的守卫是魔物变的，杀无赦！除掉看牢的三狼，百姓都被救出。到锻冶屋提升武器等级，再回到王宅，王虎徒弟请求主角去死禁城寻找王虎。北京菜馆的厨师为了感谢救命之恩，交给霸王丸一盘“酢豚”，拿去贿赂守卫，便可杀入死禁城。城中有许多结界，绕啊绕的终于发现了妖贵妃，三两下打退她后，被催眠的王龙王虎出现。大战一场后，王虎苏醒，可执迷不悟的王龙走掉了。继续绕上去，王龙挡住去路，王虎出现劝说无效，最后还是以武力解决问题。向上走就遇见了妖贵妃和邪铜铎，打败妖贵妃后，其魂魄被邪铜铎吸收，铃音急忙上前毁灭了邪铜铎。出来后正要离开，遇见王虎，交谈中流露出的兄弟之情似乎触动了铃音的心事，王虎儿子大虎上前安慰铃音，一行人继续上路了。

★巴黎

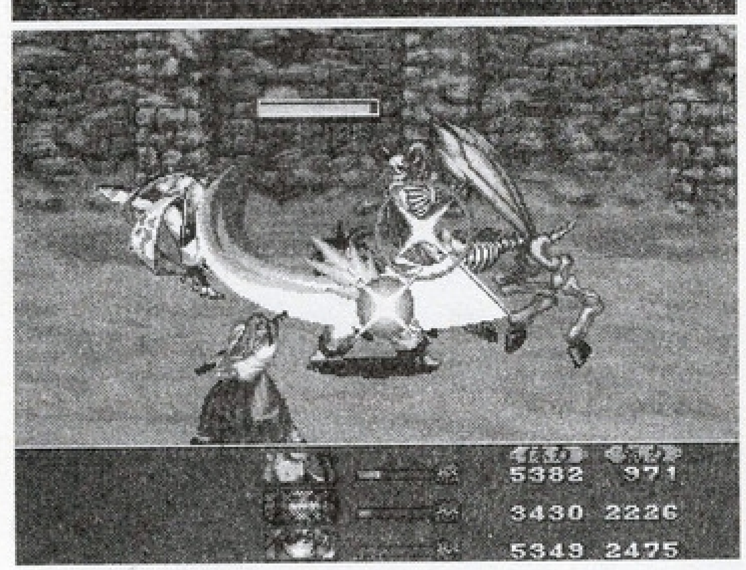
从北京门回到大陆迷宫通道，向下经过漩涡转移，在黑子的右上方发现一个闪光点，靠近后打败魔物，得到“シャンバラの盾”。走到





尽头后通过石柱再次转移后就可以进入巴黎魔通道。出口前有一名魔法师团长为主角回复，紧随其后穿





过巴黎门来到王宫，遇上骑士团和魔法师团合力抵抗敌人。交谈后就到了巴黎，找到黑子记录，然后到二楼找最右边的魔法师团长修炼习得奥义。在左下角的屋门口，管家听说主角来自日本，立刻把三人带到主人处。受了委托后到村东边的寺院（教堂？）中寻找被盗的家宝，又遇上地震一帮人，打退人海战术后抢回家宝。物归原主，得到舞会招待券作为谢礼，这下可以进入气派的王室了。

谁知刚刚进入王宫大堂，铃音就感觉到了邪铜铎散发出的邪气，于是三人立刻开始搜寻。走上二楼，王妃宣布舞会开始，接着一对对舞者翩翩起舞，主角无心观看，在左边见到了莱锡路，他说自己的妻子不见了。朝上走发现了“爱妻の指轮”，交给莱锡路后，莱锡路冲破木门找到了妻子，更得知王妃和魔物有关，一行人便从一楼右边小门来到了宫殿后的林荫道，正好遇到迷路的地震一伙。向右走到深处，在小孩的带领下找到王妃，原来王妃是罗将神手下魔物变化的，三两下打败后，得知敌人的要塞在凯旋门。这时王宫快要倒塌，霸王丸一行人逃出来后，和莱锡路一起冲向右下的凯旋门，打倒变异的总统，来到顶层击败魔物，破坏了第三个邪铜铎。

★南美

在凯旋门的中间出现了一个通道，从中间的洞进入魔通道，注意两个石柱之间的路其实是可以穿过的，途中在海底魔通道打败一条海龙，再继续下行就到了南美魔通道，出来就是南美门。

在南米门外的ゲリ－ンヘル村接受了长老消灭魔物的请求，和村左一个村民交谈可以提升经验值。来到北方山中，在第三层最右边的一个石头下方可以找到一条隐藏通道，向左下走可以从树上得到“黄金





のバナナン”。继续向上，使用“黄金のバナナン”通过机关后，看守第四个邪铜铎的魔物出现。在莱锡路的帮助下轻松获胜，突然罗将神出现，把莱锡路的灵魂和邪铜铎绑在了一起，为了不让魔物复活，无奈的铃音只得将莱锡路和邪铜铎一同毁灭。

★香港

回到ゲリ－ンヘル，从南美门中间的洞进入，尽头是大洋魔通道，魔封石前遇到不知火幻庵出现并阻住去路。几下就打跑了这个胆小鬼，继续前进就到了香港魔通道。

出了香港门到旅馆存盘后一路上行，进入魔物横行的破船发现邪铜铎，然而却因为法铃已经损坏，只能暂时回到村子。马场前的小孩说村东北的荆棘洞中有“黄金のリンゴ”，取得以后交给马场中的大魔法师，他教给了铃音破坏邪铜铎的方法。一行人再次来到破船中，打败镇守第五个邪铜铎的魔物并将邪铜铎击毁了，从地上找到了“ム－の键”。

回到大洋魔通道向左看到一个石柱，利用“ム－の键”打开后看到第二块魔封石，打败守卫后向左通过京都魔通道后就来到了京门。

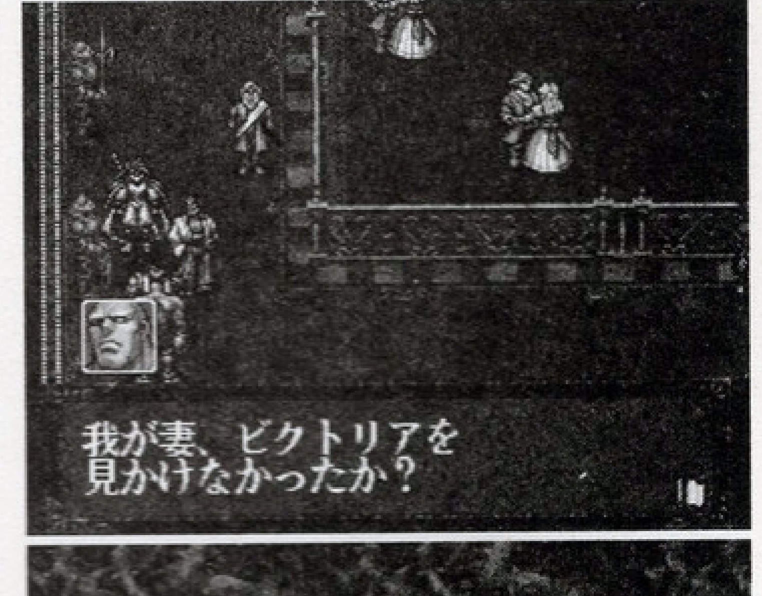
★京都

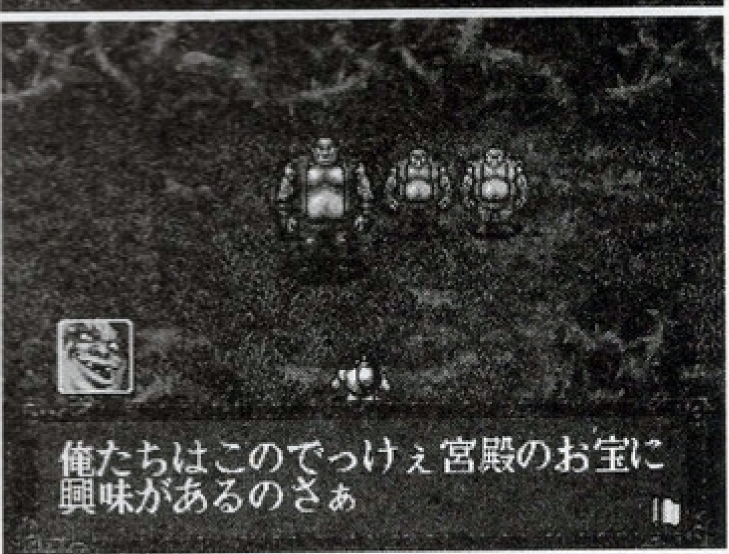
京都的塔中，破怨和鬼讽院又在策划着什么阴谋，而霸王丸却有空闲和爱人静子喝酒谈情。在北町右边城门得知要出京都必须有绫小路的命令才可以，过桥在饭屋内见到了花讽院骸罗。跟着来到在南町右方的神社内，得知了花讽院和鬼讽院是两派不同的阴阳师，而鬼讽院在京都助纣为虐，帮助魔族。到左侧骸罗的道场修炼后领悟到最终奥义，然后到北町有人看守的屋内教训了几个鬼讽院的阴阳师。在三重塔外和花讽院骸罗会和后冲入塔中，顺手解决掉魔化的绫小路久麻吕，在第三层打败了鬼讽院千角，然后就可以出京都了。

★伊势

出了京都向南，过了关卡后向左来到以前的安生村，村子已经成了一片废墟。忽然首斩破杀罗出现，一番激斗之后，他终于幸福地与爱人的鬼魂相聚去了。

回到关卡向下走，就到了伊势村。刚进村就被村长拉进屋中请求

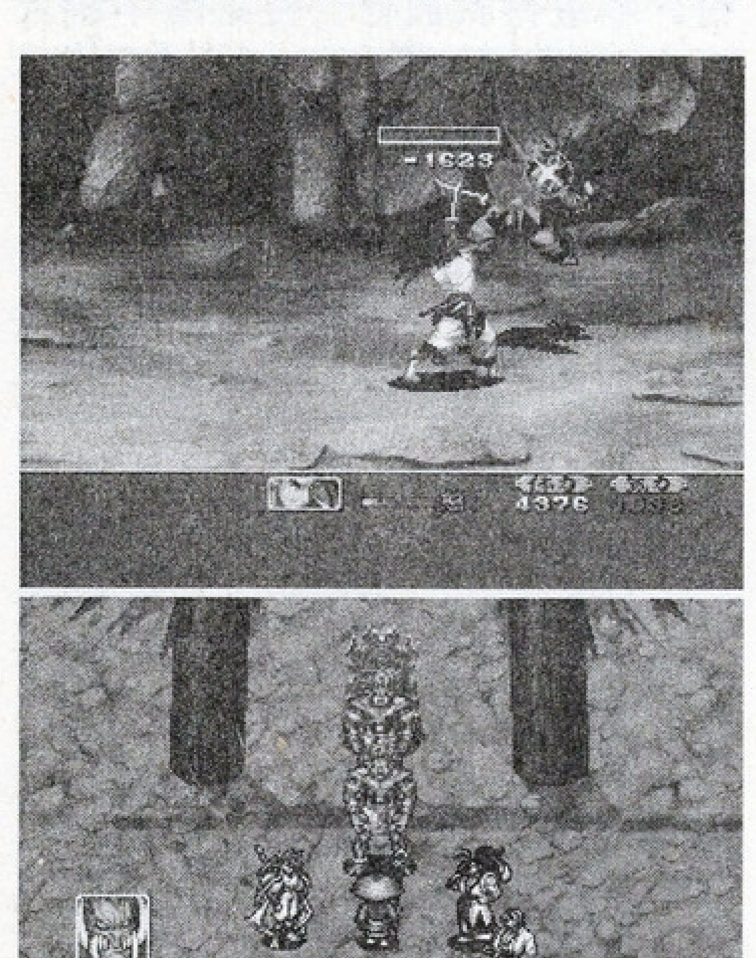




驱魔，还说之前有美州姬等三人救过村子。在村左的神社见到了破怨，主角不敌被打昏，醒来后发现屋中只剩下他一人。忽然铃音从门外走了进来，却说自己是美州姬的手下，名叫烈风之飞音。正在争执间美州姬带着一头魔兽出现，她的样子居



然和罗将神一模一样。同意了和美州姬一同驱魔后，美州姬和飞音加入队伍，走出神社询问了老婆婆后得知自己竟然回到了200年前的伊势！在村子右下方的夫妇岩底打倒了魔物阿号，记得用物品回复一下，刚刚上楼梯又遇到　号，苦战一番后终于搞定。村人为了答谢霸王丸一行，在村中举办了宴席。然而美州姬却心事重重，主角跟着她来到河边，美州姬说现在庆祝还太早，等魔



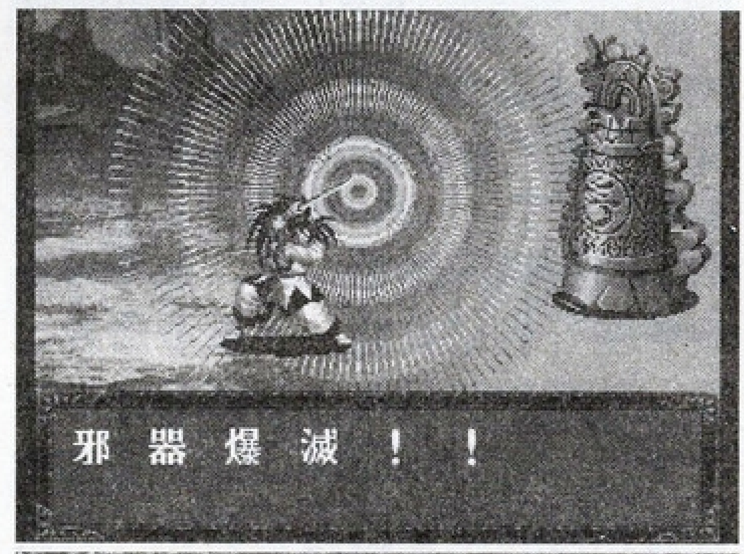
物彻底消灭，才是真正的太平。

一觉醒来，到神社找到美州姬和飞音，三人转移到恐山，在山顶飞音找到了银の法铃。存盘后冲进木屋，狂魔王罗将神的魂魄出现了，连番苦战，最终美州姬还是被罗将神附身，危急关头美州姬将另两人转移走，把自己和罗将神一起封印了。二人被转移到伊势的神社，从神官手中得到“时の后ろ发”，到屋后使用“时の后ろ发”后终于回到了现实中。原来破怨就是之前美州姬的魔兽——波音，200年后再次相见，破怨匆匆离去。一行人赶回京都，在北町的五条大桥上和骸罗协力打败了破怨，破怨化身邪铜铎，被铃音破坏。

★恐山

向上回到京冥界门，从中间的洞进入陆奥道，尽头记录后继续向上，打败自己的影子后就到了恐山门。

出恐山门便来到了恐山，进入神社后按照“左・右・右”的顺序进门，在山顶取得银铃，进屋就见到了最后一个邪铜铎以及镇守它





的　号。打倒　号后，他竟然把封印在出云的和　及阿号转移了过来，并且解开石化和阿号合为一体，不过终究不是主角的对手。失败的两个魔物魂魄被邪铜铎吸收，甚至波及到主角一行人，还好紧要关头霸王丸及时使用银铃摧毁了邪铜铎，众人获救。

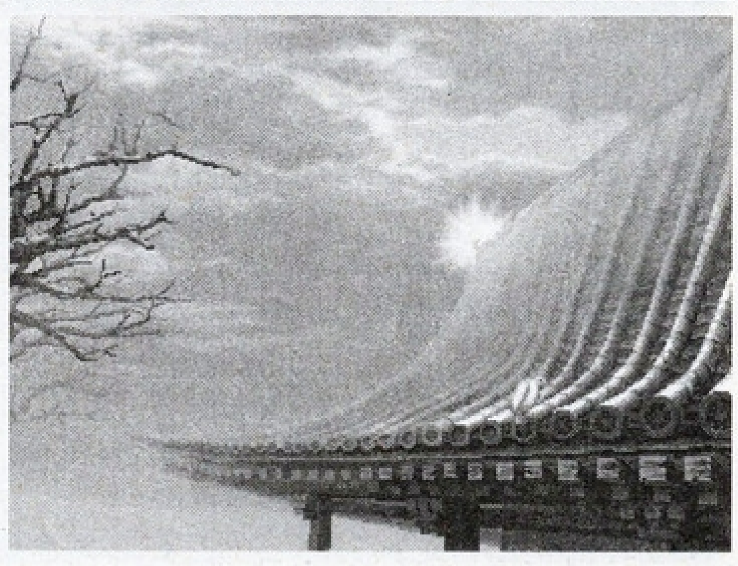
★地狱神社・大结局

已经是无法逃避的最终之战了，三人冲入了地狱神社。还未变身的罗将神不敌三人的攻势，被抢回了美州姬的魂魄（图片stage2_46.png）。恼羞成怒的罗将神一击将众人打倒在地，却被美州姬舍尽最后一丝灵力救起主角。愤怒的主角与觉醒的狂魔王展开了惊天地泣鬼神的一战！（多用龙之逆鳞保持怒满状态可以赢的快点，不过偶用作弊码没什么感觉-__-!）

一番激斗过后，世界终于清净了。三人望着美丽的天空，感到人生是多么美好（好像不是这个意境啊……）。这场延续了二百年的人魔之战也终于结束了，三人分道扬镳，各奔前程（还是没弄清楚铃音到底是男是女……），最后的几副动画都做的很精致，慢慢欣赏吧。







~全剧终~

隐藏章·绯雨闲丸

通关任意一章后，开头画面选项就会多出一个OMAKE，是关于绯雨闲丸的隐藏章。



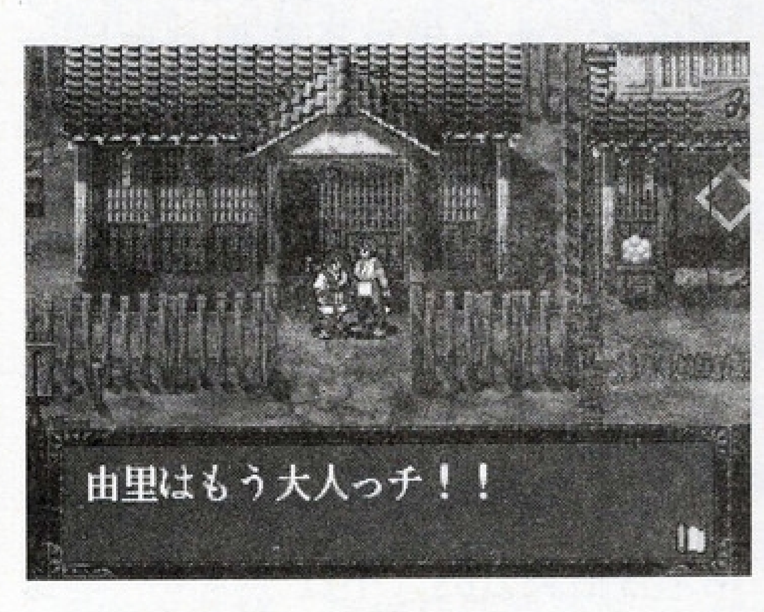


★故事流程

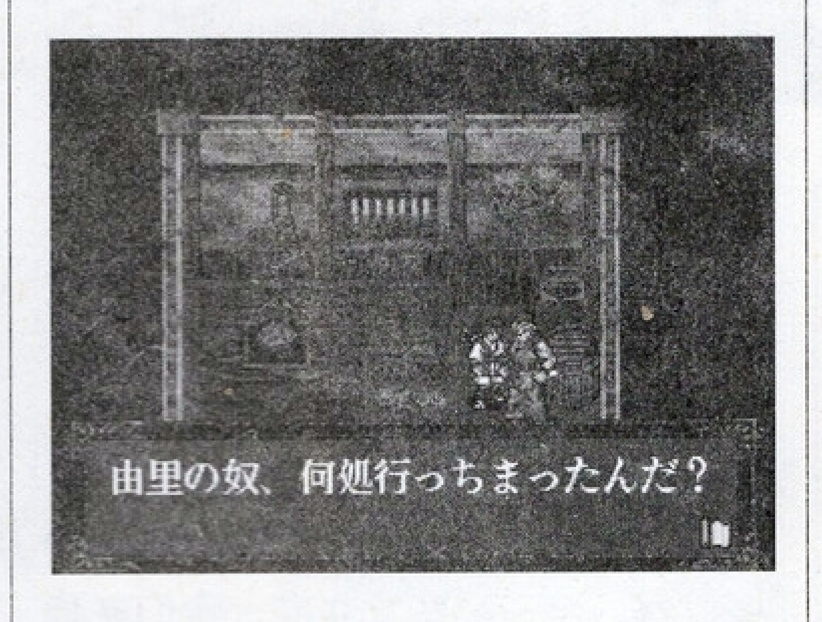
隐藏章很短，一开始闲丸就出现在京都与和狆交谈，为了取回记忆而在京都中找寻传说中的鬼。先到每个屋子都转转，能够遇见很多你熟悉的人哦。然后去右京处得知鬼的消息，去莉姆露露处询问，再回南町，鬼（斩红郎）就出现了。娜可露露及时出现赶跑了鬼，叫闲丸去桥本屋。桥本屋的麻宫告诉闲丸，鬼叫壬无月·斩红郎，通常在子时的南町大道出现。于是闲丸便去守株待兔，果然等到了斩红郎，闲丸能不能打败斩红郎，找回失去的记忆呢?

★隐藏章里的朋友们

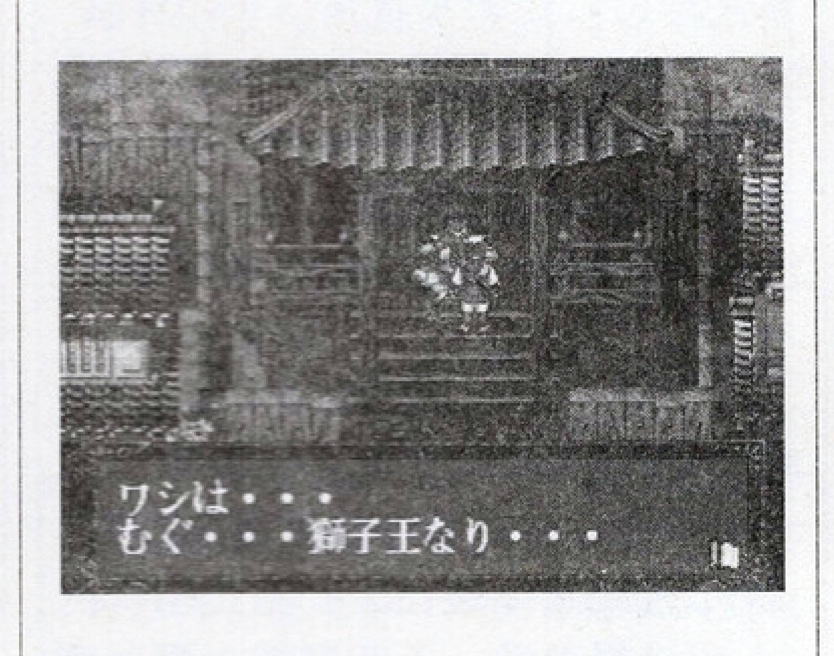
不服气的由里



拿妹妹没办法的坂崎良



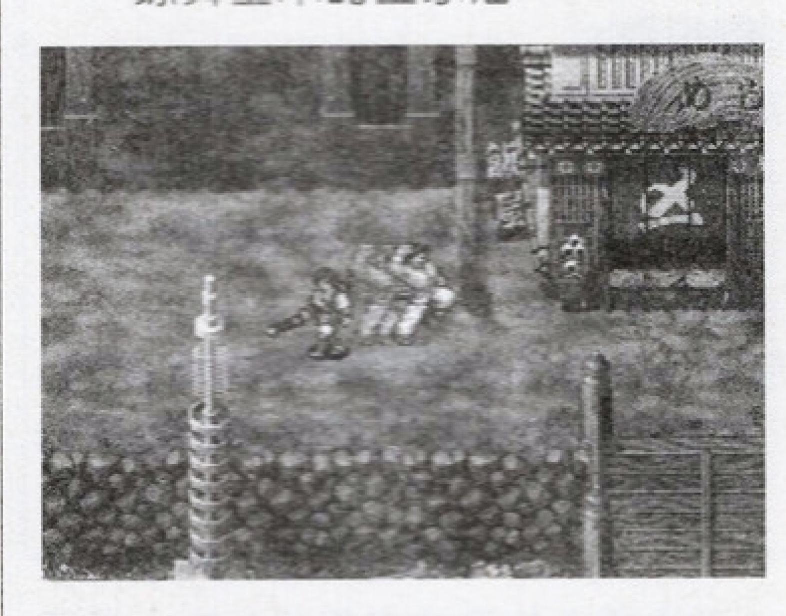
边看门边吃饭的狮子王



神社前的查姆查姆



练舞空术的金家潘



冷酷的八神祖先



宿屋里的莉姆露露



演唱会上的麻宫雅典娜



吃错药的右京





等等等等……还有很多朋友人物！我们就不一一列举了，等待你自己去冒险吧，会遇到更多熟悉的面孔！

编者注：本期杂志配套光盘/杂志相关内容/菜鸟乐园相关/在家也能玩街机——Neo·Geo CD 游戏模拟/目录中已收录此游戏，请参照教学文章进行模拟。

■模拟天下 /Creamymami

MAME32 使用与编译完全教程

多机种街机模拟器 MAME 从 1997 年一直发展到今天，凭借其对多种街机机种的支持，以及完全开放源代码等特点，在追求精确模拟的精神指引下，吸引着全世界越来越多的模拟器爱好者加入其开发大军之中，同时也奠定了它在街机模拟器中的不可动摇的王者地位。随着电脑的普及和发展，模拟器也越来越倍受关注，大部分同龄人抱着找回儿时之梦的想法选择了模拟器，MAME 自然是街机模拟器中的首选。但模拟器毕竟不是非常容易上手的小软件，要想掌握它并不是很容易的事，虽然国内各大模拟网站几乎都有一些简单的教学和可以提问的论坛，但并不是所有人都有条件经常上网，加上其他一些原因，也许杂志上图文并茂的详细教学才是大部分菜鸟的首选。本文正是冲着这一点，对 MAME32 的使用和编译做一个比较详细的介绍，适合一切对 MAME32 模拟器不熟悉以及毫无编程经验的初级玩家。当然，能较熟练的使用电脑还是必需的，呵呵。^_^

MAME32 是目前最常见的非官方 MAME 模拟器了，国人最喜欢用的 MAME32 Plus! 就和它很相似，它是非常典型的 Win32 版 MAME 模拟器，正是因为它很具有代表性，SO……这次就来介绍一下它们的基本用法以及编译方法。也许有些常在网上逛的朋友已经看过有关这个模拟器的使用和编译教学，不过对于菜鸟很多的今天，写这样一篇综合一点的教学也很有必要，顺便也介绍一下我的经验和心得。OK，Let's Go!

基本用法

MAME32——Multiple Arcade Machine Emulator（MAME）的 Win32 版（汗，这么说该明白它和 MAME 的区别了吧），也就是具有 Windows 界面的 MAME 模拟器（原版是 DOS 界面的），是最普通的 Win32 版的 MAME 模拟器。下面就先介绍一下它的用法：

首先，到 http://www.classicgaming.com/mame32qa/ 下载 MAME32 模拟器，解压以后会看到一个主程序 MAME32.exe 和一堆文件、文件夹。MAME32.exe 就是模拟器主程序了，双击它就可以打开 MAME32 模拟器。至于那些文件夹，我们来看一看都有什么用：

Artwork：存放 artwork 文件的文件夹，必须在 default game option 里的 miscellaneous 里选择 use additional game artwork 才行，默认状态下是打开的；

Bkground：存放背景文件的文件夹，就是程序中的窗口的背景；

Cabinets：存放游戏筐体的文件夹（游戏筐体是什么？看过街机的人应该很熟悉，不知道的人可以到官方下载看看）；

Cfg：存放 MAME32 中所有控制设置的文件夹，default.cfg 是所有游戏的默认控制设置以及模拟器一些特殊功能的按建设置（比如存档等等），如果你想恢复默认的设置，就可以删掉 default.cfg 文件（删出之前先关掉 MAME32），下次启动 MAME32 时就会恢复默认的设置。当你运行某个游戏以后，会自动在此文件夹生成一个与游戏 ROM 名称一样的 cfg 文件，用来记录该游戏的控制设置；

Ctrlr：存放控制器文件的目录，有对应各种特殊手柄和遥杆的配置设置文件，普通手柄和遥杆则不用管他们；

Diff：存放硬盘镜像差分文件的文件夹，对那几个需要硬盘镜像的游戏有用；

Flyers：存放宣传画文件的目录（街机的宣传画大家都见过吧，没见过的可以去官方下载看看，MAME32 官方就有）；

Folders：附加目录文件夹（也可以称为自定义分类文件夹）。它有什么用呢，很简单。大家看一下自己的 MAME32 模拟器最左边的游戏分类，有 all games，有 available，还有 custom 等等，这些就是不同分类，点击不同的分类会显示不同类的游戏。MAME32 允许玩家自定义自己的分类，像 all games、available 这类属于不可改变的默认分类，而 custom 则属于可自定义的分类，比如只显示自己喜欢玩的游戏。具体自定义的方法也很简单，格式如下：

```
[FOLDER_SETTINGS]
RootFolderIcon cust1
SubFolderIcon cust2

[ROOT_FOLDER]

[CPS-1]
forgottn
lostwrld
ghouls
ghoulsu
… …

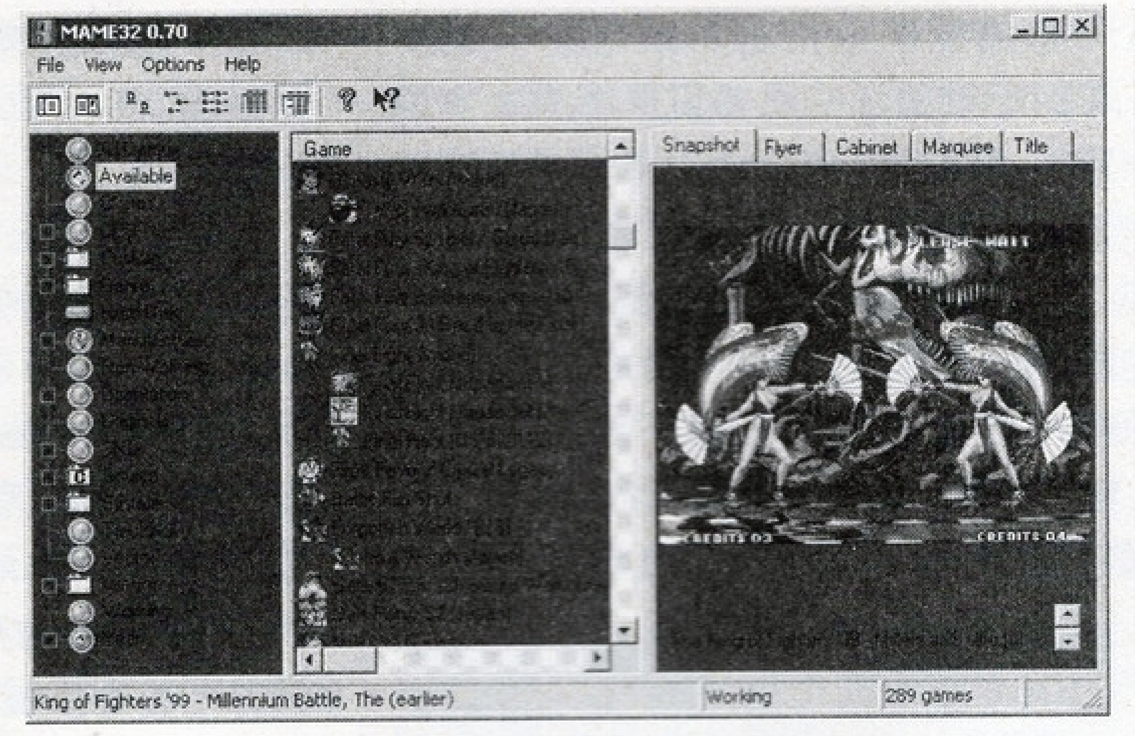
[CPS-2]
ssf2
ssf2u
ssf2a
ssf2ar1
… …

[Neo-Geo]
2020bb
2020bbh
3countb
alpham2
… …
```

以此类推，最后保存为 ini 文件放在 folders 文件夹里。比如保存为 system.ini，这样在下次启动 MAME32 模拟器时，在左边的分类里就会多一个叫 system 的分类，点击它的时候会显示 CPS-1、CPS-2、NEO-GEO 等子分类，再点击子分类就会显示你所写的那些游戏（对应你所写的 ROM 名）。如果不定义 CPS-1、CPS-2 这些子分类，而直接在 [ROOT_FOLDER] 下写 ROM 名字的话，则点击 system 分类时就会直接显示那些游戏；

Hi：看名字就知道这个文件夹是用来存最高分的，不过 MAME 本身并不能保存所有游戏的最高分，还必须下载一个叫做 hiscore.dat 的文件，把它放在 MAME3 2 模拟器的根

目录下，这样才能保存一些游戏的最高分；



Icons：存放游戏图标的文件夹，它可以使你的 MAME32 更美观，看看我的 MAME32，是不是很眩啊？呵呵，并且它支持压缩格式，下载下来的图标不用解压缩，只要放在本文件夹就可以了；（图1）

Ini：存放 MAME32.ini 文件的文件夹，MAME32.ini 中记录了 MAME32 用到的各文件夹的路径以及 default game options 的配置设置，在第一次运行 MAME32.exe 后会自动生成；

Inp：默认存放游戏录像的文件夹，尽管有这个文件夹，但每次开始录像或是载入录像时还是会提示输入路径的；

Marquees：存放 marquees 文件的文件夹，和 cabinets 属于一类，有兴趣的朋友可以自己试一下；

Memcard：存放记忆卡文件的文件夹，一般情况下不需要管他们；

Nvram：存放 nvram 文件的文件夹，nvram 中存放了一些游戏的 dip 等特殊设置，例如 NEO-GEO 游戏的最高分、难度都存放在 nvram 中，第一次运行某个游戏后会自动生成；

Roms：这个不用说了吧，默认的存放 ROM 的文件夹，游戏的 ROM 和 BIOS 等都放在这里，且不能解压缩；

Samples：存放声音采样文件的文件夹，需要这些文件的游戏几乎没见过，一般不用理它；

Snap：这个也很常见，是存放游戏截图的文件夹。游戏的截图是 png 格式的，名称要与游戏 ROM 名称相同，原则上是每个游戏对应一个截图，但如果 clone 版本的游戏没有截图的话，则会显示该游戏 original 版的截图；

Sta：存放存档文件的文件夹，默认按键下，左 Shift+F7 是存档，按下这两个键时，模拟器会提示选择存档位置，这时可随便按下一个字母或数字存档，存档文件就存放在 sta 文件夹下。默认的调档按键是 F7，按下之后与存档类似，模拟器会提示选择调档位置，这时只要按上次存档时的字母或是数字就可以调入存档。存档文件名称的格式是：ROM 名-存档时按的字母或数字.sta；

Titles：存放游戏标题截图的文件夹，有点类似截图，具体可到官方下载试试看。

以上就是 MAME32 需要的文件夹作用的简单介绍，除了这些文件夹以外，还有 4 个文件建议大家也找一找。

1、cheat.dat：这个文件的作用是使 MAME 模拟器具有作弊功能，喜欢虐待电脑和修改游戏的玩家一定不能错过；

2、hiscore.dat：这个文件当然与最高分有关，有一些游戏必须有它才能记录最高分（比如 CPS-1 的游戏）；

3、history.dat：这个文件中记录了很多与游戏相关的信息，比如游戏的历史，密技等，显示在游戏截图的下面；

4、mameinfo.dat：这个文件与 history.dat 差不多，不过它更注重游戏和模拟器的 Bug 信息，一般在 history 下面显示。

以上 4 个文件对各种官方非官方的 MAME 模拟器都有效，只要把它们放在 MAME 模拟器的根目录下即可。

下面来看一下模拟器的各种设置：

首先看一下主界面（如上图），菜单与普通的 Windows 程序差不多，下面分为 3 个部分，左边是游戏分类，中间是游戏列表，右边是游戏截图。游戏分类就是上面提到的那个和 folders 文件夹有关的东东，默认的那些分类是固定的，你可以自己添加一些分类，下次启动 MAME32 时会在分类中列出，方法已经在上面说过了；中间的就不用细说了，一般建议用默认的 grouped 就好，不习惯的话，可以在视图菜单（view）里或是快捷工具栏里改；右边在默认的状态下显示的是游戏截图（当前选定的游戏没有截图的话，会显示默认的截图），你也可以点击截图上方的 flyer、cabinet、marquee、title 来切换显示对象。如果有 history.dat 或 mameinfo.dat 在 MAME32 的根目录下的话，相应的游戏信息会在图片的下方显示出来。

菜单设置：

这部分就不详细说了，只挑一些比较重要的。

文件菜单（file）下：

Play and record input：进行游戏并录像，录制之前会提示你保存路径的，默认的在 inp 文件夹；

Playback input：就是回放游戏录像，注意选中游戏后在游戏名上按右键是没有这个选项的，只在文件菜单下才有；

Properties：显示当前选择的游戏的属性，具体会在下文说明；

Audit all games：检查所有游戏 ROM，它会检查模拟器支持的所有游戏 ROM，并且告诉你哪里有问题，是不错的功能。但由于游戏太多（3000 多个），所以需要的时间也就……不建议使用。一般我们可以用专门的检验工具（比如 ROMCenter、Clrmame Pro）来检验自己的 ROM。

视图菜单（view）下：

没什么好说的，大都是有关菜单和窗口显示的设置（和游戏无关），自己可以试一试，注意不建议使用 fullscreen（全屏），用了的话可以关闭模拟器后在 mame32ui.ini 里将 full_screen 1 改成 0，下次启动时恢复。

帮助菜单（help）就不说了，主要说一下选项菜单（option）：

Game list font：更改游戏列表的字体和字体颜色等等；

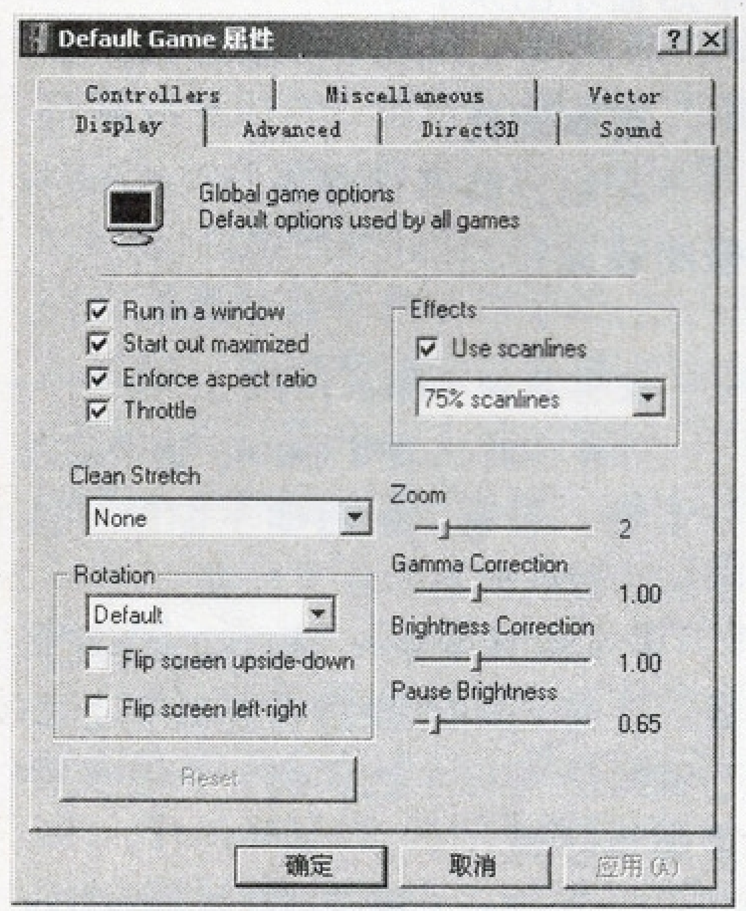
Game list clone color：更改游戏列表中 clone 版本游戏的字体颜色；

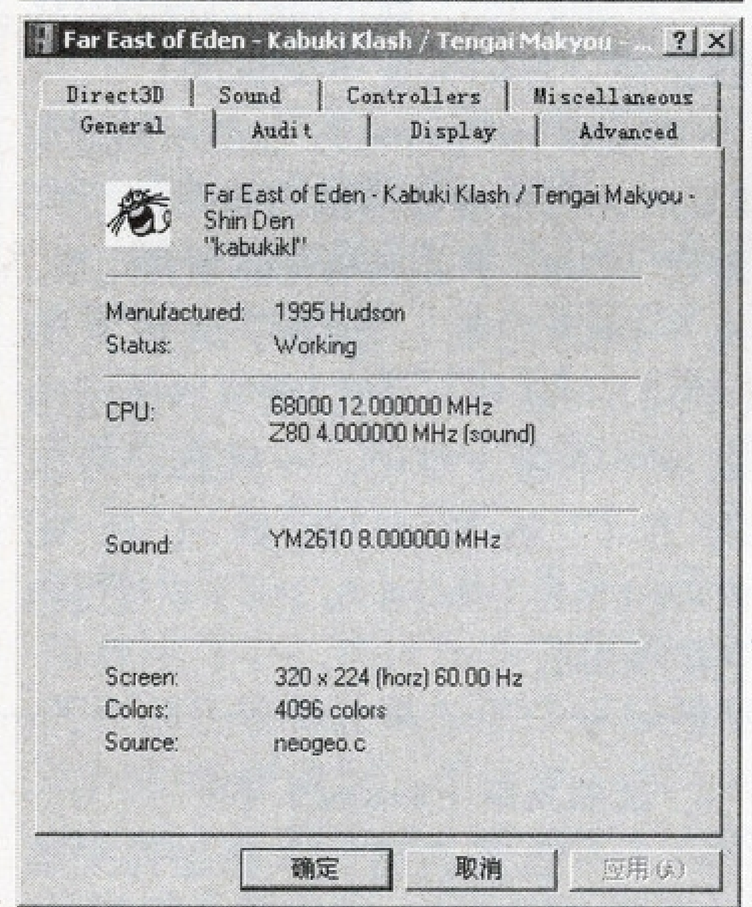
Directories：更改路径，以上提到的文件夹的路径都可以在这里修改，

并且可以用 insert 添加多个路径，这样我们就可以将自己的 ROM 分类存放，然后把路径都添加到这里就可以了；

Default game options：这里是默认的所有游戏的统一设置，打开之后会出现如下窗口：（图 2）

和文件菜单里 properties 不同的是，properties 是只针对当前选定的那个游戏单独设置，而这里是对所有游戏统一设置。下图是天外魔境



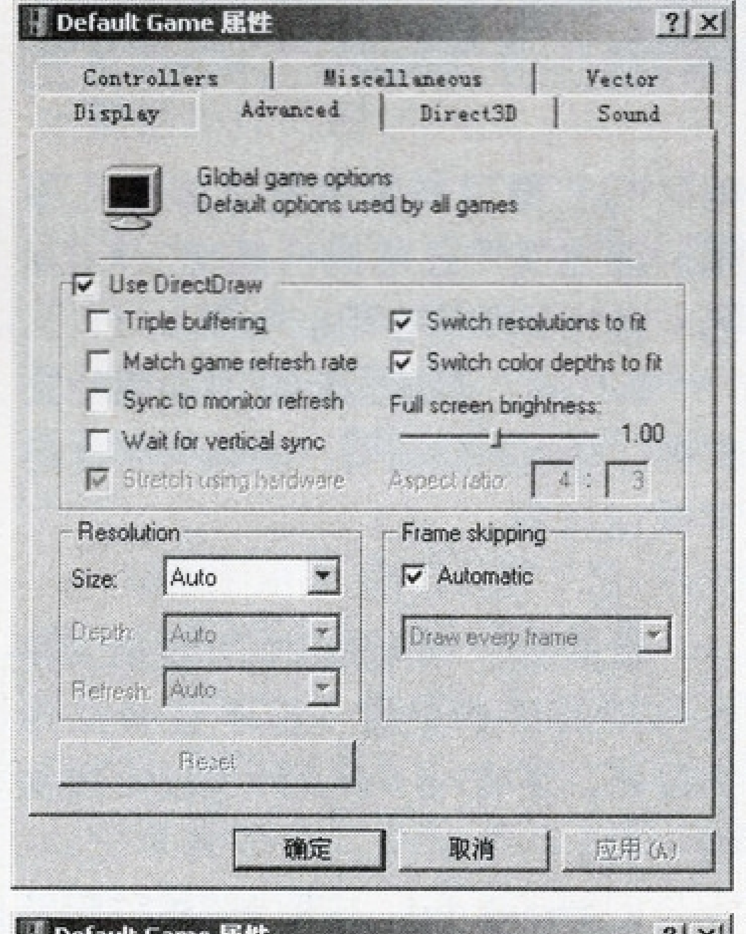


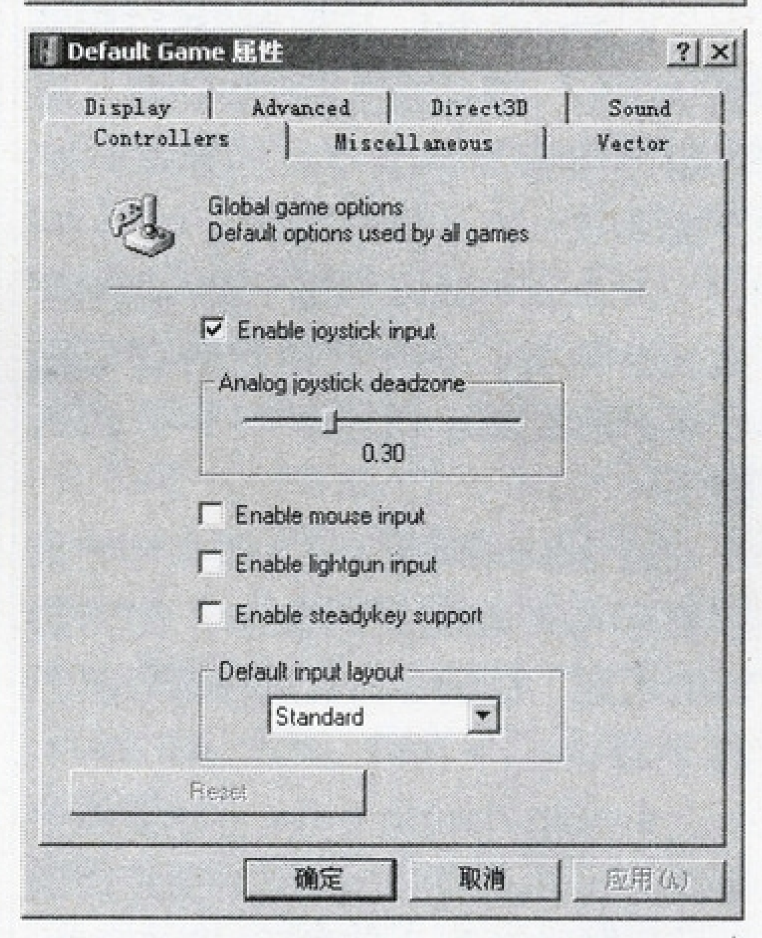
的 properties 窗口：（图3）

比 default game options 多了两个菜单：general 和 audit，general 是游戏的基本信息，audit 是检验该游戏后的信息；

Display；游戏的显示属性。大家看到的设置就是我一般用的，在我的 CII733、128M 内存、4M 集成显卡的破机器上没有任何问题。这里建议大家使用窗口显示（run in a window，不打勾的话是全屏显示），effect 里使用 75% 抽线（75% scanlines），Neogeo 游戏用抽线显示的话屏幕会变为原来的 2 倍哦。还有一些游戏在运行的时候可能不是按平时习惯显示的（多见于 STG 类游戏），我们可以在 rotation 里进行旋转设置（顺时针，逆时针等等）。

Advanced：游戏的高级设置。机器差一点的话建议用我的设置，一般不会有问题，机器不错的当然可以多开一些效果。Triple buffering（三倍缓冲，全屏显示时可以用），match





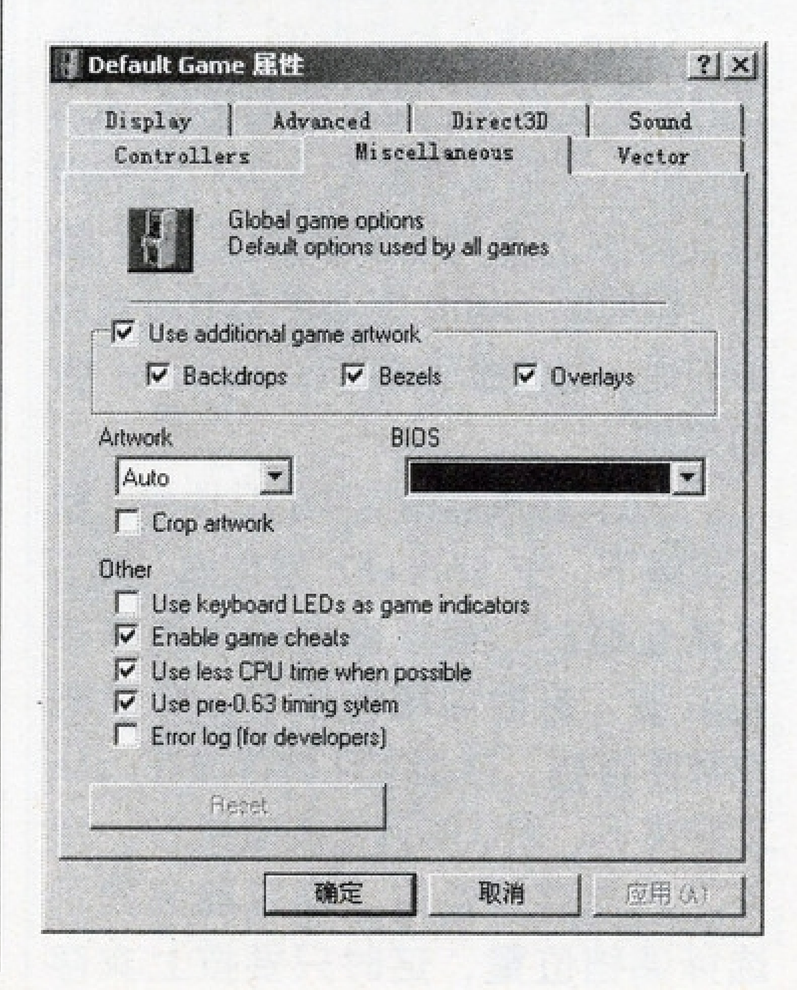
game refresh rate（使用原游戏刷新率），sync to monitor refresh（与显示器同步刷新），wait for vertical sync（等待垂直同步）。Stretch using hardware（使用硬件拉伸），有单独显卡的机器才可以使用，不过仍然不建议，因为大部分游戏拉伸之后会很别扭，且影响速度。Frame skipping 是跳帧设置，一般使用自动，如果仍然很顿的话，可以试着跳几帧来加快一点速度。Resolution 是分辨率，可以自定义游戏的分辨率，不过这个对速度影响是很大的，建议 auto。（图 4）

Sound 和 Vector 没什么好说的，一般使用默认就好。Direct3D 是最近几版 MAME 才加入的新功能，主要对 3D 游戏影响较大，一般游戏不需要设置。

Controllers 一也没什么，如果使用手柄的话，一定要记得勾上 enable joystick input，否则手柄是不能用的。Analog joystick deadzone 建议不要乱动，会影响手柄的反应。下面 3 个分别是：Enable mouse input（允许鼠标控制），不要以为方向都能控制，只有左中右键等按键可以使用。Enable lightgun input（允许光枪控制）。Enable steadykey input（允许多键同时输入），不用解释了吧，勾上的好。（图 5）

Default input layout 可选的就是在 ctrlr 文件夹里手柄配置，一般就使用标准，如果有那些手柄的话，当然特殊的比较好一点。

最后是 miscellaneous（杂项）：重点是 BIOS 和 other，BIOS 当然是选择 BIOS 的，NEOGEO 游戏现在有 11 个 BIOS，各有各的特点。在 default game options 中只显示 0 到 6，必须在一个 NEOGEO 系统的游戏名上点右键，选择属性（properties），在里面的 miscellaneous 一项里选择相应的 BIOS 才可以。这里提一下，由 CPS2SHOCK 的老大 Razoola 所写的 Universe BIOS 是一个非常不错的 BIOS，有 cheat、dip、jukebox 等非常多的功能，建议大家使用最新的 UNI-BIOS 1.2。不过这个 BIOS 在官方的 MAME 里是选择不到的，必须通过重新编译源码来使用它。还有一点要特别注意：使用 UNI-BIOS 时不能使用 cheat，但有些 cheat 是在载入游戏后就自动打开一些选项的（比如 KOF 系列的 Unlock BOSS 等作弊选项），这样一载入的话，开



头的自检就会出错，不过不用担心，你可以先到 cheat 选项中把已经打开的选项关闭，然后按一下 F3 重起游戏就可以了。（图 6）

Other 里是一些杂项中的杂项，建议大家像下图一样设置，其中 use keyboard LEDs as game indicatory 是使用键盘的指示灯作为游戏指示灯，一般没什么用，勾不勾无所谓，第二项 Enable game cheats 要注意一下，只有打了勾时在 Tab 菜单中才会有 cheat 选项。

最后是游戏中按 Tab 后出现的菜单（如下图）：（图 7）

第一项是 input（general），也就是设置所有游戏统一按键的地方，设置之后所有游戏（在 cfg 文件夹中已有配置文件的除外）都会用这个默认设置。设置方法很简单：用键盘上的方向键或是手柄的方向键来控制上下，回车键进行设置和确认。设置保存在 cfg 文件夹里的 default.cfg 里。



热键是许多游戏（尤其是格斗类）所必需的，主要是因为键盘冲突的原因，3 个或是 4 个键同时按几乎不可能，所以热键是唯一解决键盘冲突的方法，但不是所有版本的 MAME 模拟器都像 MAME32 Plus! 那样有自定义按键的，MAME32 就没有，那么怎么办呢？这里就介绍一种可以在所有版本的 MAME 中自定义热键的方法，就以 KOF 系列中紧急回避（A+B）为例。首先：将光标移动到按键 1（也就是游戏中的 A 键）上，按下回车，然后按下要定义的按键，比如键盘上的 J 键，这时 J 键就是游戏中的 A 键。不要移动光标，再次按下回车键，再按下另一个键，比如键盘上的 M 键，这时 M 键就也是游戏中的 A 键。然后把光标移动到按键 2（也就是游戏中 B 键）上，按下回车，再按下要定义的按键，如键盘上的 K 键，那么 K 键就是游戏中的 B 键。还是不要移动光标，按下回车键，再次按下键盘上的 M 键，这时 M 键就也是游戏中的 B 键。也就是说，M 键既是游戏中的 A 键，又是游戏中的 B 键，即 M 键 = A + B，同理还可以设置 A+B+C、A+B+C+D 等等。不过要注意，每个按键只能重复定义 7 次，所以热键并不是无限的哦；

第二项是 input(this game)，当然就是当前游戏的按键设置了，设置方法同上，游戏的设置会保存在 cfg 文件夹里（ROM 名.cfg 文件）。

第三项是 dip switches，这里是一些游戏的 DIP 设置，比如游戏难度，人数，投币方式等等，打开看看就知道了。也有一些游戏如 NEOGEO 和 CPS-2 类的，还必须在游戏中按 F2 进入 DIP 菜单来设置。

下面 3 项没什么可说，都是一些相关信息。第 7 项是 cheat，也就是作弊选项，只有先打开 option 菜单的 default game options，然后将 miscellaneous 里的 Enable game cheats 勾上才会出现这个选项，当然 cheat.dat 也是必需的，要不然拿什么来作弊？有一点要说明：不是每个游戏都有 cheat 的哦，不要总以为自己没设置正确，找了半天原因却发现原来是 cheat.dat 里根本没有这个游戏的作弊资料。^o^

Memory Card 就是记忆卡的设置啦，一般不需要，很少用的。下面两样就不用说了吧。

OK，模拟器基本用法差不多就这些了，呵呵，Have fun……

编译方法

这里只介绍一下最简单的添加游戏和 Windows2000/WindowsXP 下编译的方法，你不需要有任何编程经验也能完成。还等什么？往下看啊。

先来看看编译所需要的东西：

1、首先到这里 http://www.mame.net/downmain.html 下载编译工具，Win32 compile utilities 下的四个东东都需要；

2、MAME 的源代码，在这里 http://www.mame.net/downmain.html 也能找到；

3、MAME32 的源代码，下载在 MAME32 的官方：http://www.classicgaming.com/mame32qa/down.htm。

然后是安装编译工具：

1、安装 MinGW-2.0.0-3，这个和普通软件安装没什么区别，应该都会的，如安装到：F:\tools\mingw；

2、将 mingw-over 解压并覆盖到刚才安装 MinGW-2.0.0-3 的目录：F:\tools\mingw；

3、将 gcc-3.2.2-20030208-1 解压也覆盖到安装 MinGW-2.0.0-3 的目录：F:\tools\mingw；

4、将 dx70_mgw 解压覆盖到安装 MinGW-2.0.0-3 的目录：F:\tools\mingw。

这样编译工具就安装好了，接下来是设置环境变量：

1、右键单击“我的电脑”，选择“属性”；

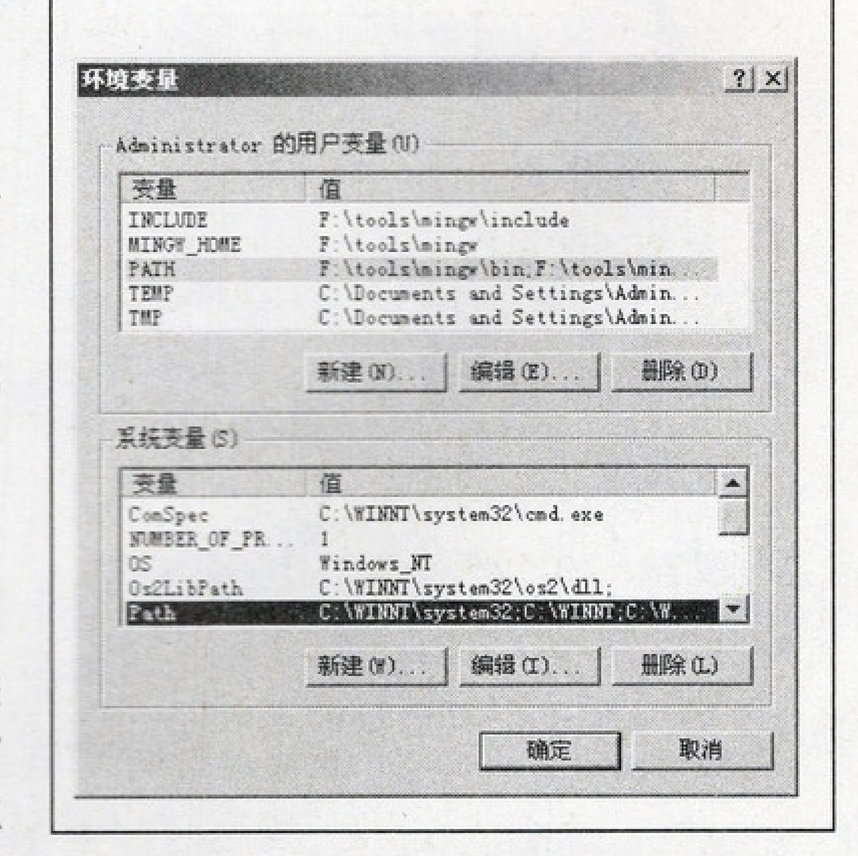
2、在弹出的系统属性中选择“高级”，然后点击中间的“环境变量”；

3、在上面的用户环境变量中单击“新建”，在变量名里输入：MINGW_HOME，变量值里输入：F:\tools\mingw（就是你安装 MinGW-2.0.0-3 的路径）；

4、再次单击“新建”，在变量名里输入：INCLUDE，变量值里输入：%MINGW_HOME%\include；

5、同理再建一个“PATH”，在变量名里输入：PATH，变量值里输入：%MINGW_HOME%\bin;%MINGW_HOME%\nasm;%PATH%。

设置完毕以后，应该像下这样（Windows2000）。至此，编译工具的安装和设置就完了。（图 08）



未完待续……


The Masters of Color
カラー原稿の達人

模拟录像制作大法

网络给予了大家无限制的交流空间，我们经常可以在各大模拟器论坛上看到达人们制作的游戏录像，高超的技术、精彩的游戏表现，大家是否有所心动，想制作自己的模拟游戏录像供大家分享呢？那么就随我来吧，一起进入这篇模拟器录像教程。以下所介绍的全是模拟器自带录像功能的使用方法。

一、常见模拟器录像格式列表

模拟器	扩展名	简单介绍
街机模拟器		
Callus	.CM0（1、2、…）	录像功能很不错的 CPS1 模拟器
WinKawaks	.RC1（2、3、…）	支持 CPS1、2 和 NEOGEO 的强大模拟器
Nebula	.RC1（2、3、…）	星云，录像杀手……
MAME32	.INP	最有前途的街机模拟器
FinalBurn Alpha	.FR	播放录像方法最简单的街机模拟器
RAINE	没有	要求配置似乎很高
家用机模拟器		
VirtuaNES	.VMV	最好的 FC 模拟器之一
Famtasia	.FMV	比较实用的 FC 模拟器
nnnesterJ	.FMV .ZIP .MV5	最好的 FC 模拟器之一，甚至可以播放 Famtasia 的录像
NESTICLE	.NSM	我只听说过 -_-b
Zsnesw	.ZMV	能录像的 SFC 模拟器，比没有强（明白？）
WinAGES	.DEM	录像 90% 就会出错的唯一带录像功能的 MD 模拟器
掌机模拟器		
VisualBoyAdvance	.VMV	最新 BETA 版增加了记录指令的录像功能

二、模拟器录像的录制和播放方法

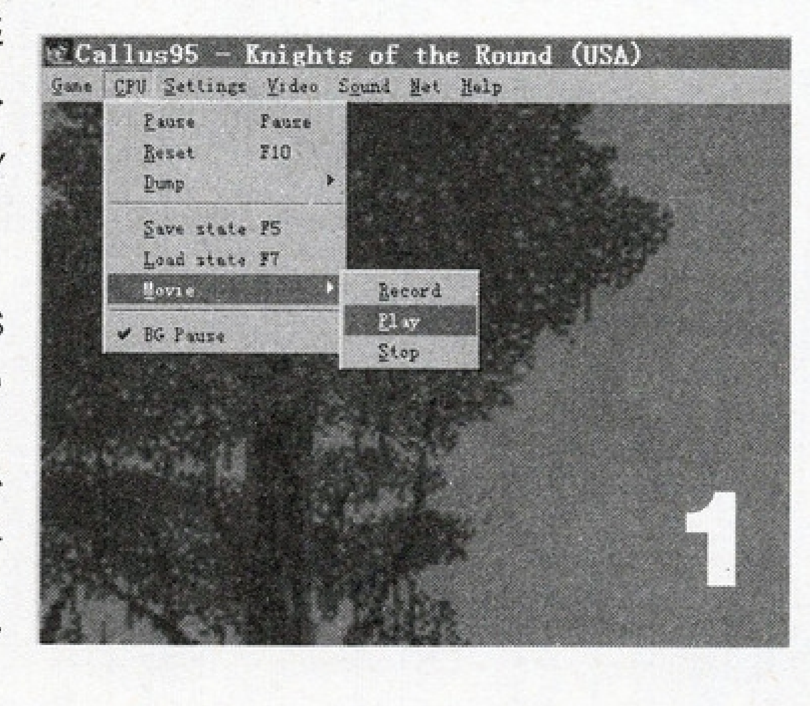
1、街机模拟器

（1）Callus

录制：首先打开模拟器，运行游戏，选 CPU-->Movie-->Record 就开始记录了，不用输入存档地址和文件名，录完要按 CUP-->MOVIE-->STOP。录像文件会保存在模拟器目录下的 SAVE 文件夹里；（图 01）

播放：请选择 CUP-->MOVIE-->PLAY 即可；

简评：Callus 是一款非常非常好的 CPS-1 模拟器，可惜停止开发了，录像功能很完善。

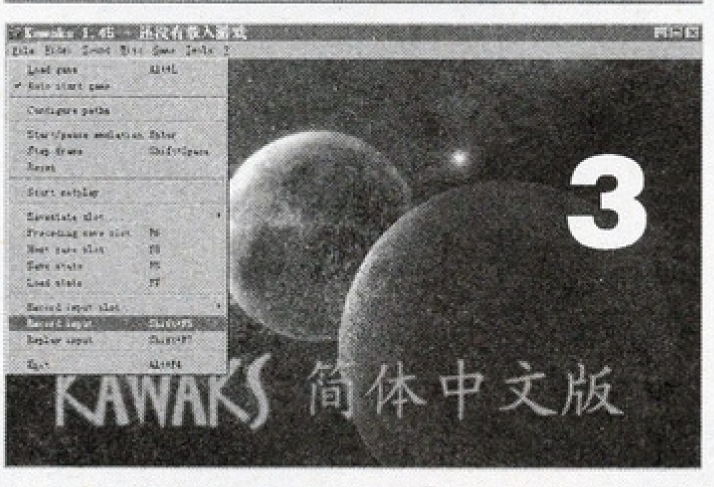


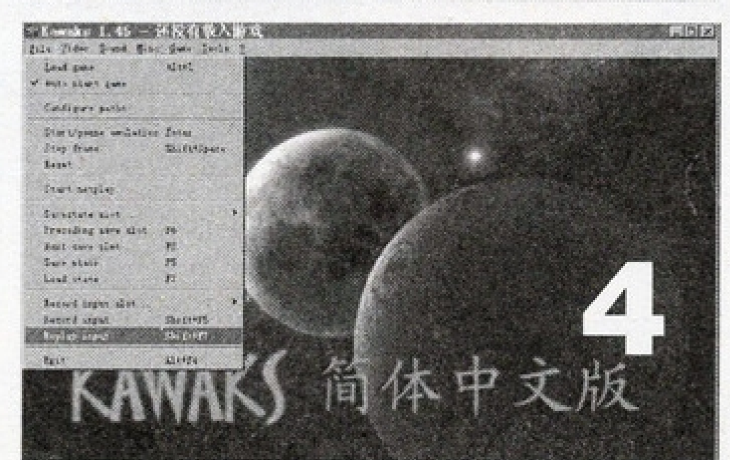
（2）WinKawaks

录制：打开模拟器，File-->load game 载入 ROM 后 "OK"。选择 0-9 录像档（File-->Record input SLOT），（图 02）点 File-->Record input 开始记录。（图 03）要停止时把 File-->Record input 的勾点掉即可；

播放：先选好录像档 0-9（File-->Record input SLOT），点 File-->Replay Input；（图 04）







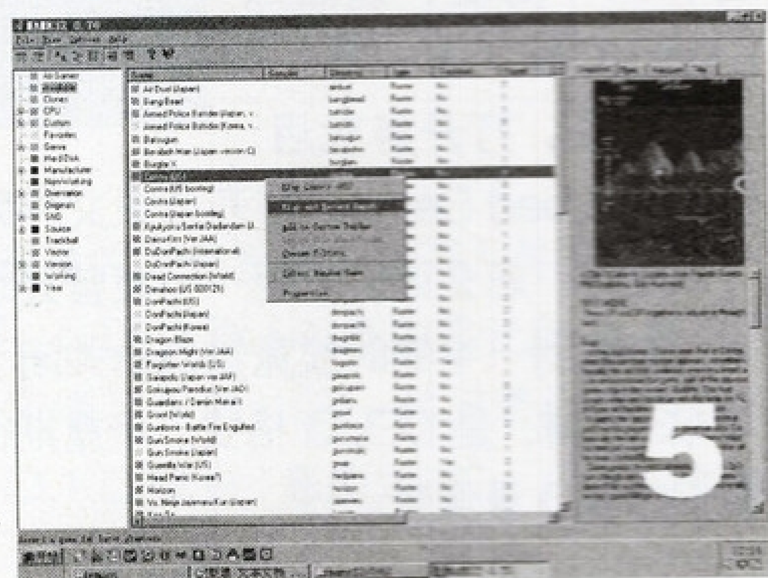
注意：WinKawaks 在 1.40 版以后才开始支持录像功能。如果录像与游戏的频率不同，录像就不能正常播放。

（3）Nebula

录制：首先打开模拟器，读 ROM（Emulation-->load rom)。游戏正常运行后，点 Emulation-->Record Movie 选择一个记录档，需要停止的话可以选择 Emulation-->stop Recording/Playback；

播放：载入游戏后，Emulation-->Play Movie 选择录像即可，录像文件保存在 Nebula 模拟器的 INPUT 文件夹里；

注意：此模拟器录像超级爱出错，如果录制需要的时间比较长，大家还是快闪吧！



（4）MAME32

录制：<1>打开模拟器，单击要录像的游戏，点击菜单栏的 File-->Play and record input，（图 05）在弹出的对话框中输入保存地址，然后点“保存”后，自动进入游戏。游戏正常运行后，录制开始。<2>打开模拟器，在要录像的游戏上点鼠标右键，在弹出的菜单中点击 Play and record input，（图 06）输入保存地址点保存即可；

停止：在游戏中按 ESC 键，确定退出即可；

播放：一般 .INP 文件都很大，在网上下载的都是压缩包，解压到 MAME32 模拟器目录下的 INP 文件夹中，打开模拟器，点 File-->Playback input，选择录像文件打开；

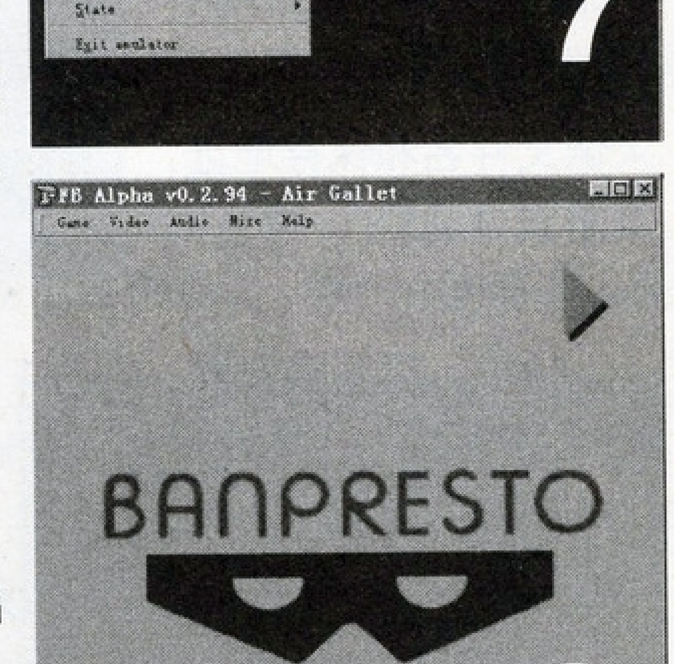
注意：MAME32 版本的图形界面要比 MAME 官方版的指令行好用多了，所以没有对 MAME 进行介绍，MAME32 对录像版本要求很严格，如录像和模拟器不同版本，几乎不能正常播放，看到的就是一个白痴在犯傻；

简评：由于这个模拟器慢慢的完善，大多街机高手都选择了它。

（5）FinalBurn Alpha

录制：首先当然还要打开模拟器，载入游戏（GAME-->LOAD ROM），再点 GAME-->RECORD INPUT，输入保存的文件名和地址，保存。在录制时画面右上角会出现●提示玩家这是在录像，录像文件最好放在 FinalBurn Alpha 模拟器的 replay 文件夹下；（图 07）

播放：打开模拟器，运行游戏，点 GAME-->REPLAY INPUT，打开录像文件即可；在播放时，游戏画面右上角会有向右的▲表示，同样重放结束后会显示 ll 图标。还有一种最简单的播放方法，就是直接双击录像文件就可以播放，因此我说这是播放录像方法最简单的街机模拟器。（图 08）



（6）RAINE

录制：打开模拟器，读取 ROM（CHANG GAME-->LOAD-->PLAY GAME)，游戏中按下 SHIFT+F2，在出现的话面输入要保存的文件名即可。在录制中按 ESC、TAB，或者默认的 P 键，就会停止录像；

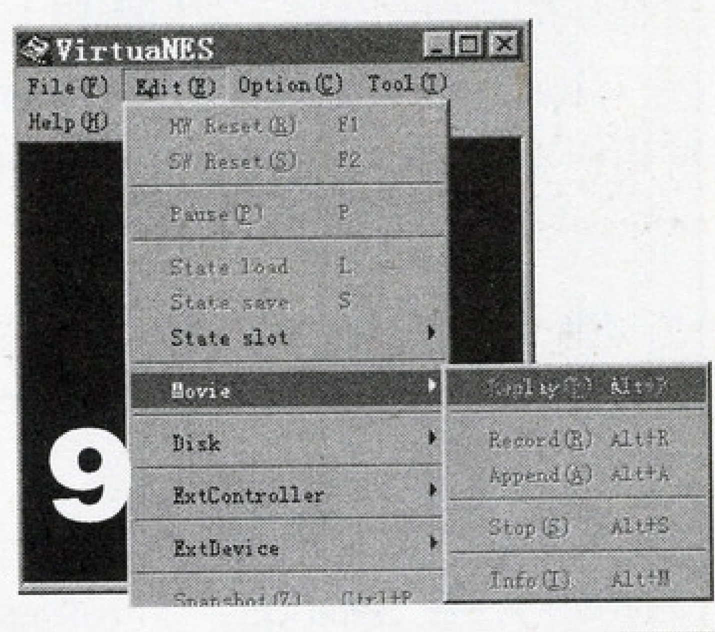
播放：载入对应游戏后，按下 SHIFT+F4，打开录像文件后，就可回放了；

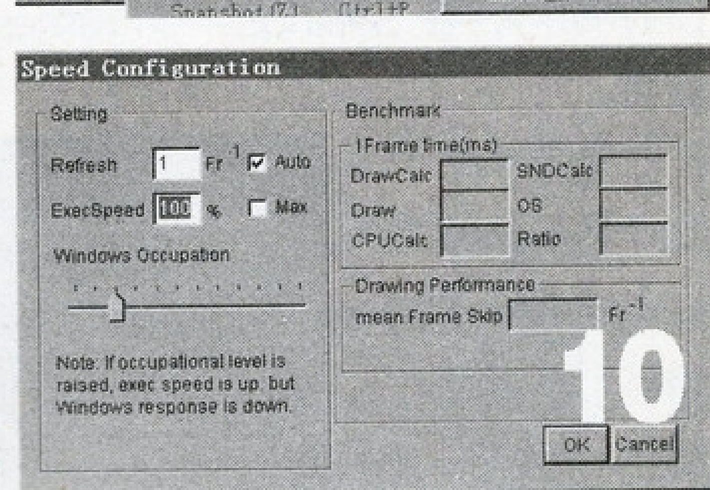
注意：用 RAINE 录像最好找配置高一点的机器。

2、家用机模拟器

（1）VirtuaNES

录制：打开模拟器，点击 FILE-->OPEN，打开游戏文件，然后点击 Edit-->Movie-->Record，在弹出的提示框中输入录像文件名和保存地址，最后点 SAVE（记录）。当要停止录制时，点击 Edit-->Movie-->STOP 即可，在 Replay--STOP 之间的一切指令将被记录；（图09）



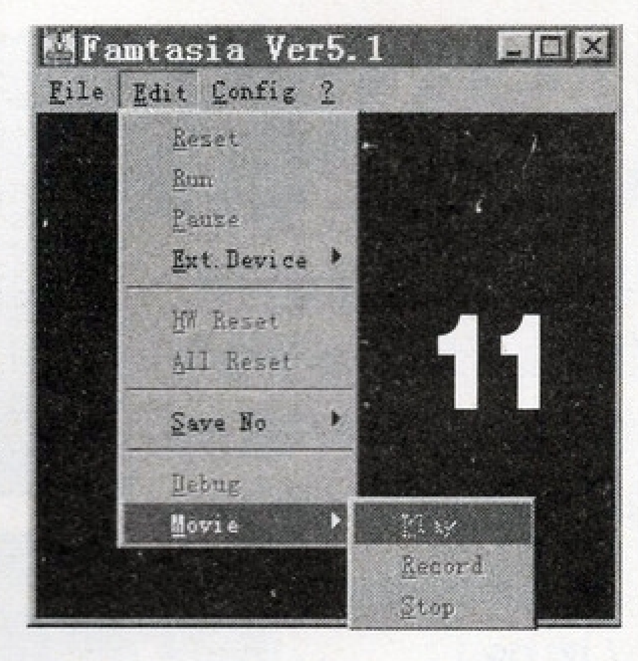


播放：打开模拟器，点击 FILE-->OPEN，打开游戏文件，然后点击 Edit-->Movie-->play，找到录像文件，打开即可；

注意：VirtuaNES 录像必须版本对应才能正常观看，如打开录像时出现版本错误提示，可以打开模拟器，点击 FILE-->OPEN，打开游戏文件，然后点击 Edit-->Movie-->Info 来查看录像的信息，以得知录像的版本。观看时可以通过小键盘的“+、-”来调节播放速度。（图 10）

（2）**Famtasia**

录制：打开模拟器，点击 File-->Open，打开游戏文件，点击 Edit-->Movie-->Record，在弹出的提示框中输入录像文件名和保存地址，然后点 SAVE，停止同 VirtuaNES；



播放：打开模拟器，点击 File-->Open 打开游戏文件，点击 Edit-->Movie-->Play，然后在录像档名那栏后面选中要播放的录像文件，按确定即可；（图 11）

注意：这模拟器虽然我不大爱用，但它的录像功能，可以说是超强，重放几乎不会出错，而且模拟器与录像的版本不对应也能正常播放。在 Config-->Speed 里，可以调节播放的速度。

（3）**nnnesterJ**

录制：打开模拟器，File-->Open Rom，打开游戏文件，File-->Movie-->Rec，在弹出的对话框中，输入录像文件名和保存地址；

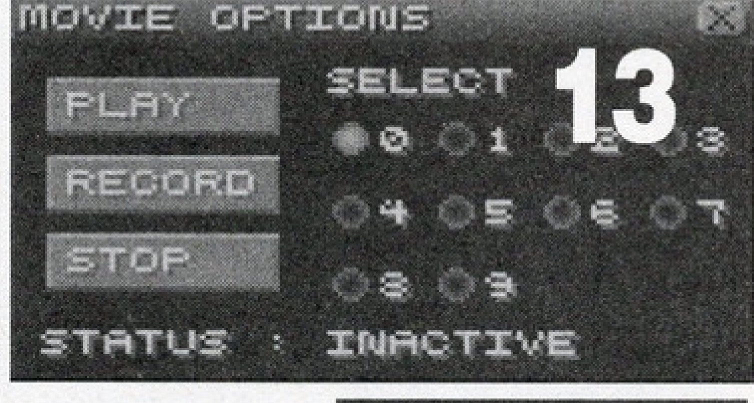
播放：File-->Movie-->Play，在弹出的对话框中，选择对应录像文件即可；（图 12）

注意：nnnesterJ 可以播放 Famtasia 的录像，录像版本也要和模拟器对应，不然……

（4）**NESTICLE**

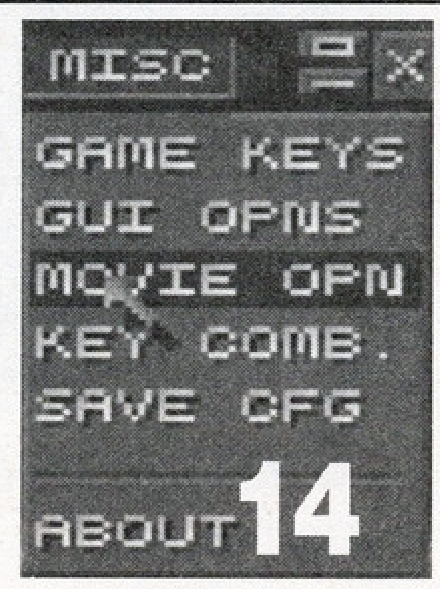
录制：运行游戏后，选 CPU-->NES MOVIE-->RECORD；

播放：运行游戏后，选 CPU-->NES MOVIE-->play 即可，在 Settings-->Frameskip 处可以调节播放速度。



（6）**Zsnesw**

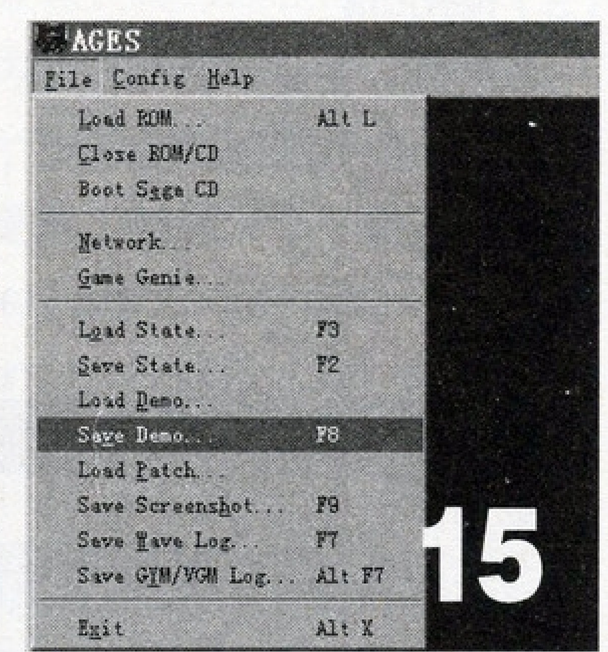
录制：载入游戏后，按 ESC 键退到菜单，选 Misc-->movie Opn，出现 movie option 窗口，在右面选择 0-9 录像档后点击 Record，关闭 movie option 窗口，按 ESC 键回到游戏，此时录像开始；（图 13）



播放：载入游戏，选 Misc-->movie Opn，出现 movie option 窗口，选好和录像文件一样的档位，点击 Play 播放；（图 14）

注意：此模拟器的录像我没有看到过能正常播放完一段的 -_-，很糟糕。

（5）**WinAGES**



录制：File-->Load Rom-->打开游戏，选 Save Demo，然后在弹出的对话框中输入录像文件名和保存地址，然后点 SAVE；（图 15）

播放：打开游戏后，File-->Load Demo，打开录像文件即可；

简评：怎么评价它呢……我曾经录过一段旋风女战士，录制到一半的时候竟然自动关闭了，还有录像格式与 CS 一样，是 DEMO 格式。严重期待新的版本，完善我们的 MD 录像梦。

3、掌机模拟器

VisualBoyAdvance

首先必须保证你手中的 VisualBoyAdvance 版本为 1.6，否则将无法使用录像功能。

录制：运行游戏后，选 TOOLS-->RECORD-->START AVI RECORDING（或 START MOVIE RECORDING），然后在弹出的对话框中输入录像文件名和保存地址，点 SAVE（保存）；（图 16）

播放：运行游戏后，选 TOOLS-->PLAY-->START PLAYING MOVIE 来播放，要是 AVI 格式就可以直接双击 AVI 文件观看了。

注意：如果录成 AVI 格式的话，文件会比较大，但几乎不会出现录像错误。不过对于我们小猫用户来讲，要下载一个几十兆的游戏录像，我相信大多数人都会忍痛放弃了。如录成 VMV 的话就非常小了，就算把晓月通一遍录下来，压缩 WINRAR，我想也不会超过 1M 吧……

相信很多人想到了，VisualBoyAdvance 可是支持 GB、GBC 游戏的啊！没错，这款模拟器支持了录像功能，直接使得三款掌机游戏都可以录像了。



恶魔城——晓月圆舞曲

通往极限之道

一、隐藏要素

1、珍贵物品：混沌的戒指，魂收集 100% 后混沌最左上方得到。

2、2 周目 HARD 难度可以得到的新物品：(1)血之泪：最终 BOSS（非隐藏 BOSS）战前的房间右上方；(2)死神镰刀 & 死神披风：死神 BOSS 战前的几个房间内；(3)银制的枪：斗技场；(4)凯撒拳套。

二、最速通关

要想达到最速通关首先要预备以下几件东西：

1、装备需要：(1)光之剑（以下简称光剑）：在不可侵洞穴海盗船的密道可得到；(2)一件尽量强悍的防具（推荐混沌里面 NO.103 掉的“恶魔之铠”）；(3)混沌的戒指；

2、红魂需要：雷人偶（NO.60）；

3、蓝魂需要：(1)恶魔（变身后冲刺）；(2)飞空鱼（装备后 LCK、STR 上升，备用）；

4、黄魂需要：(1)铁巨人（受伤后没有僵持）；(2)收集魂越多越强；(3)HP 越少越强（备用）；

5、道具需要：2 块以上腐烂的肉或过期 3 年的牛奶 1 瓶（备用）；

6、有了以上几件东西后，我们还要做一些准备工作：(1)把装备都装好；(2)纪录好你要进行新一周目 SAVE 的游戏时间；

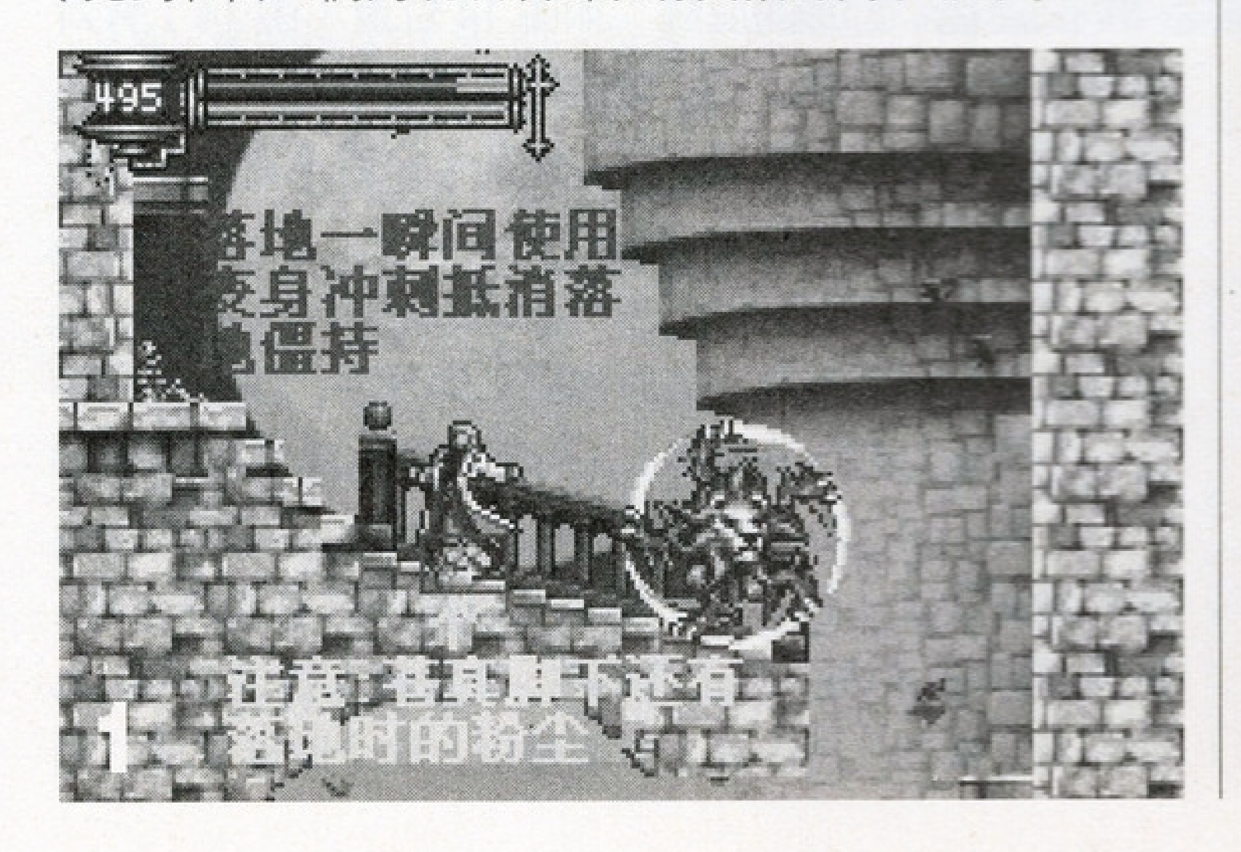
7、开始前需要注意的地方和技巧：

(1)按 START 进入状态画面后所做的事情，不计入游戏时间；

(2)开始游戏后，一切对话均跳过；

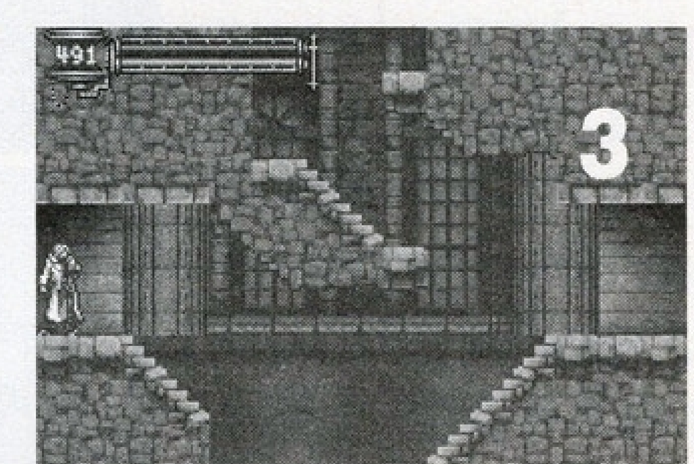
(3)能用恶魔快速移动的地方一律用变身冲刺通过节省时间；

(4)有些需要走路的地方遇到敌人后，利用跳跃攻击（光剑和雷人偶的跳跃攻击没有受招时间）秒杀；

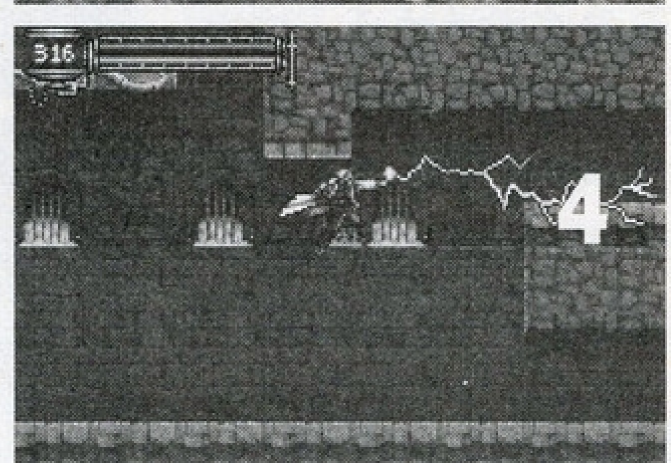


(5)整个流程不要刻意去捡任何道具物品，不要刻意去杀敌；

(6)从很高的地方落下，主角会手扶地面造成僵持，解决这个问题的方法是：在落地的一瞬间点一下 R（变身冲刺）即可；（图 01）

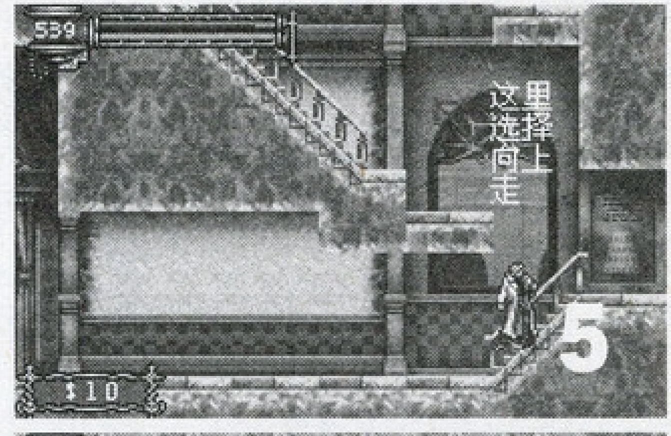


(7)利用“急速后退”走出读盘区。（图 02）

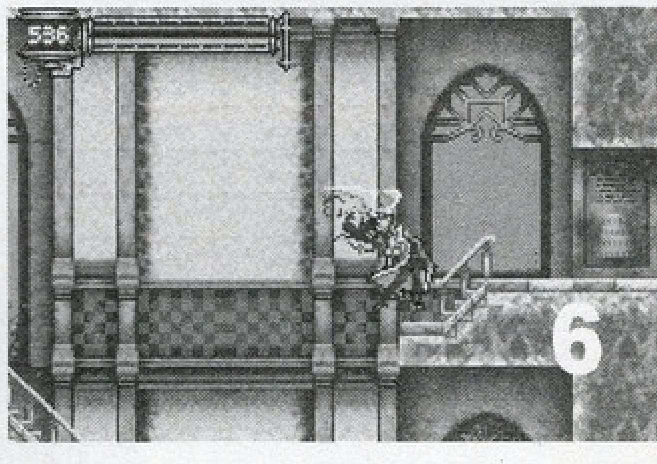


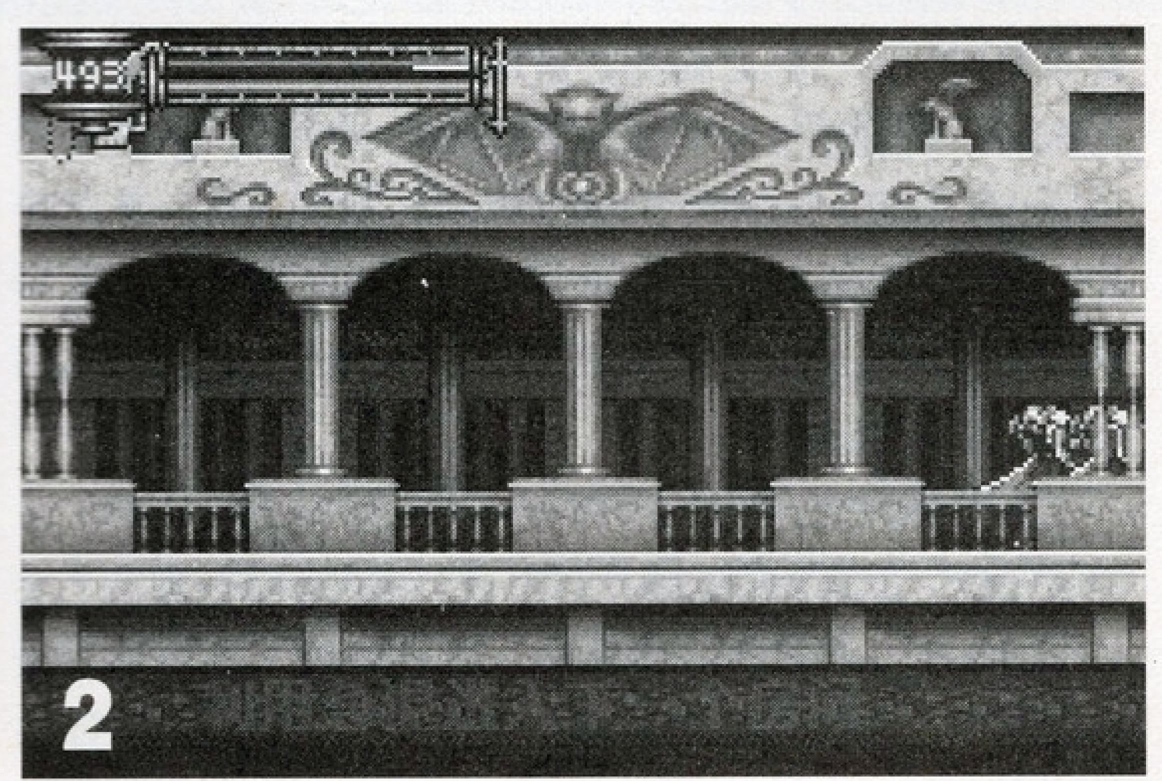
“准备工作都做好了后，我们开始游戏吧！”

最速流程：（以 HARD 模式为准，流程中提到的所有 BUG 详见后文）



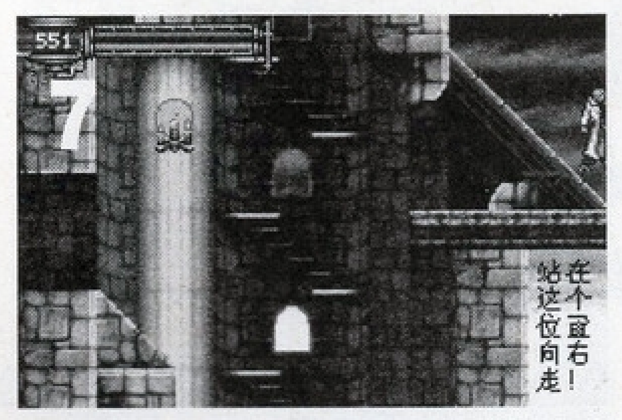
游戏一开始狂按 START 直到进入状态画面然后装备好：红-NO.60、蓝-NO.49（恶魔）、黄-NO.107（收集魂越多越强）。之后按住 R 再退出状态画面，这样一来能够节省至少 0.0 几秒的时间……寒。恶魔冲刺到门口定住墙后马上放开 R，不然会有僵持，之后的几个房间都要用魔神通过，但要注意只有进入有门的房间出来后才可以直

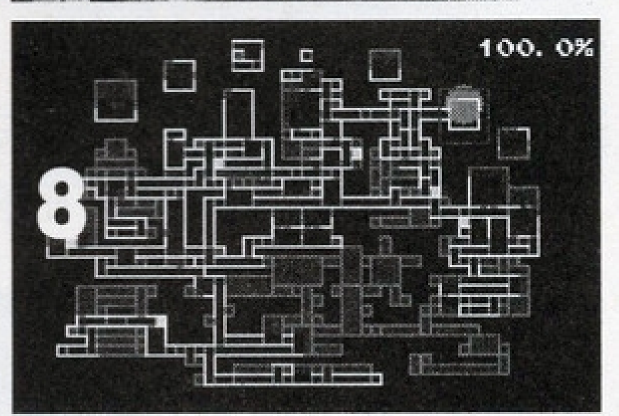




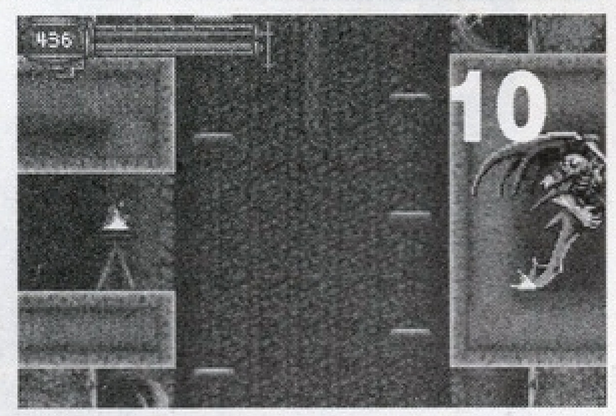
接按住变身进行冲刺，其他的房间如果不向前走一两步而直接使用的话是会失败的。不久就会来到第1个BOSS的房间。

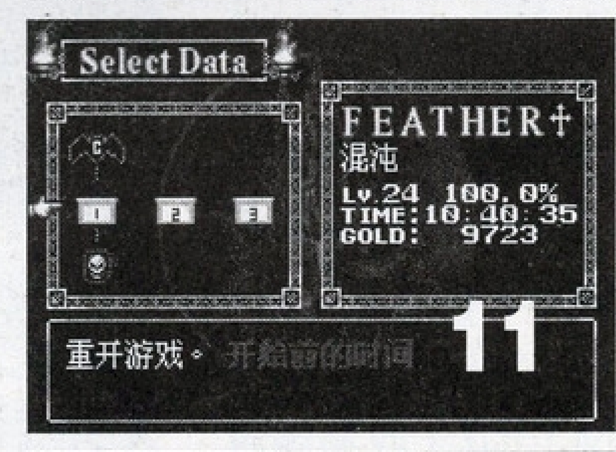
第1场BOSS战：进门后按住R直接通过，打倒BOSS后从BOSS身上掉下的恢复道具不要去吃（以后也一样），这个不用我说大概也都知道不去捡。之后继续向前走到达图3（图03）的位置，如果想要最速通关的话，这里一定要拿飞装甲！拿飞装甲的时候不要走过去打，直接放雷打中魔导器即可。（图04）图4之后返回向上走飘到对岸（最好不要飘，尽量利用BUG缩短游戏时间），在到达图5（图05）的位置选择向上走，来到图6（图06）的位置后利用BUG到达平台上；进入下一个房间后利用BUG出城，在图7（图07）位置向右走，就可以进入礼拜堂传送口，然后向“恶魔城藏书库”前进，一路上没什么要点，但要装备上铁巨人，之后到达第2个BOSS的房间。

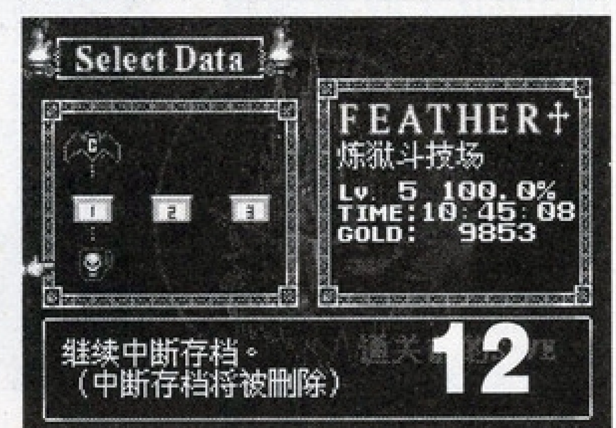






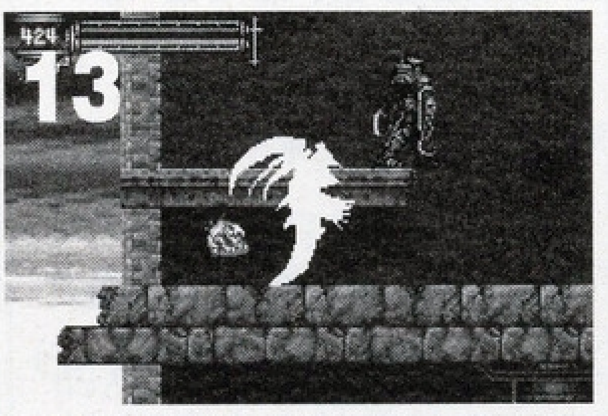




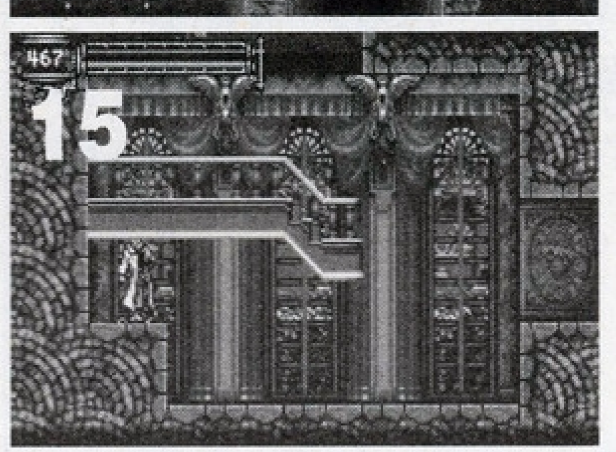


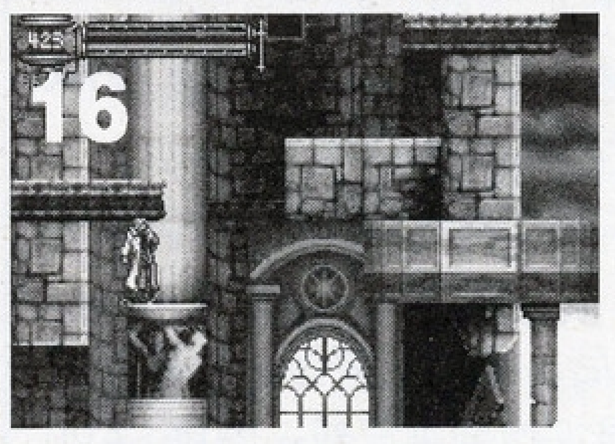
第2场BOSS战：进门后往前走几步再变身冲刺，一直冲刺到门口，然后转身狂放雷就可以了。进入魔导器的房间，用跳越放雷取得。因为有了2段跳，所以在返回的路上就可以利用2段跳节省不必要的路程。之后进入传送室，传送回城门口一带，注意通过水路的时候不要在中途落入水中，这样会耽误时间。利用弹墙的BUG到达“忘却的庭院”。

乘电梯向上，看到左方的入口后进入，变身冲刺（这样通过2个版面）到达图8（图08）中画方块的地方。之后出城在图9（图09）位置向上跳就会进入斗技场右边的空隙中，在这里是个要点！在图10（图10）位置如果进行变身冲刺的话，就会有一定的几率直接进入Endding！话虽这么说，但几率是很小很小的，所以到这里且算你已经通关了吧。请大家按START打开状态画面看一下时间吧，然后用这个时间减去刚才开始游戏前纪录的时间，算一算，刚刚接触此游戏的菜鸟们也至多用8–9分钟就可以搞定吧！如果操作上很少出现失误的话，只用不到5分多钟的时间就可以通关，想必这条路线算是最速的了，而等级只有5级。能否突破3分大关就要看各位的了。^_^（图11、12）









P.S.：如果希望一次能够100%打通的话，那就在出城（最近的出城点即可）后直接跳入“恶魔城最上端”对最终BOSS发起挑战吧！这样的话游戏开始前备用的道具就有用场了，尽管要多打一段路程，不过7分钟以内也是可以通关的。还有一点需要说一下：不拿飞装甲的话，同样可以到达“礼拜堂”的传送室。

三、游戏BUG：

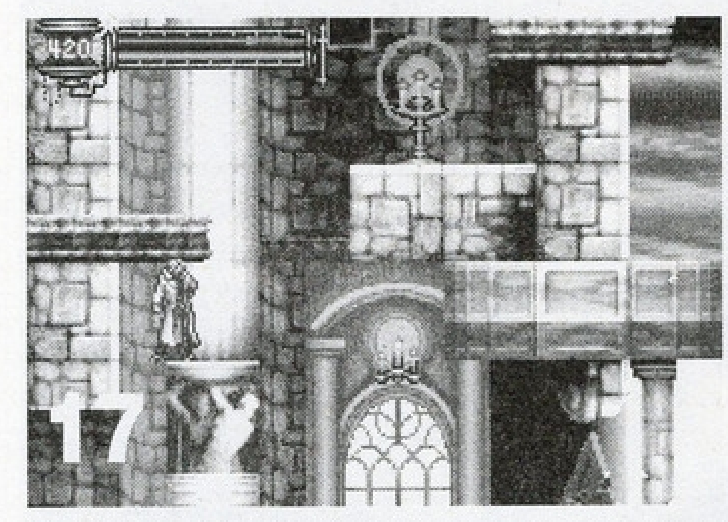
BUG，BUG，BUG～OH～YEAH！俺最喜欢BUG，所以一定要介绍最全面的BUG给大家：^_^

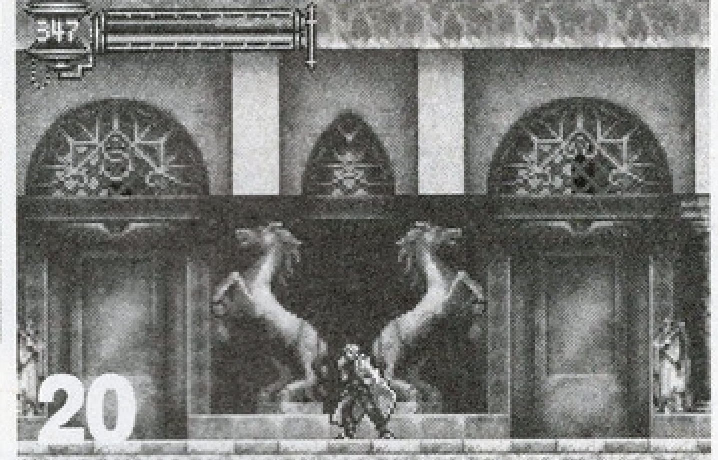
1、出城：

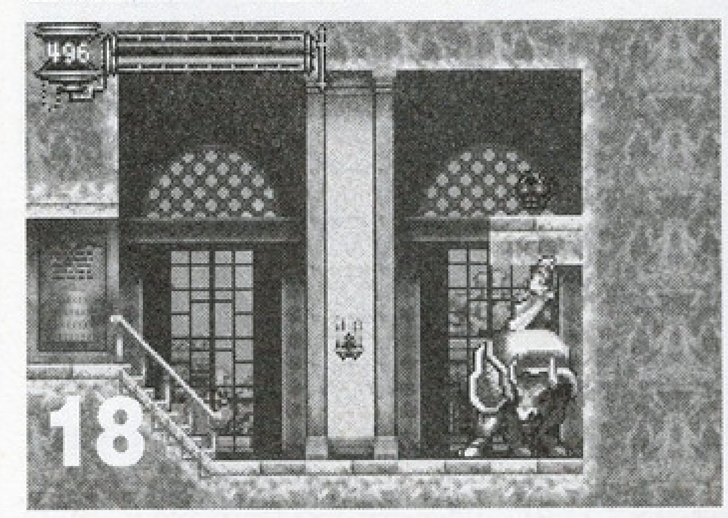
⑴到达“礼拜堂”如图13（图13）位置，背对墙壁变身魔神（其他两个也可以），之后就挤出墙去了，这样便出城了；

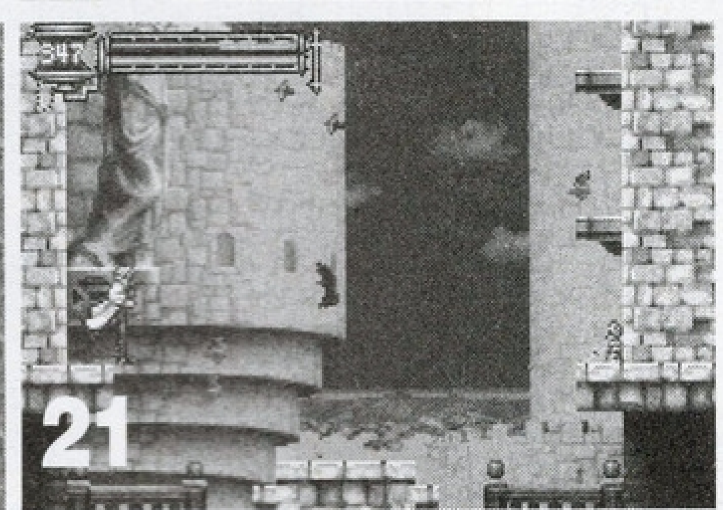
⑵到达“忘却的庭院”如图14位置（图14）背对墙壁变身即可出城。P.S：像这样变身会被挤出的地方还有如图15－17（图15–17）这几个位置（混沌中礼拜堂的镜像点同样可以）；

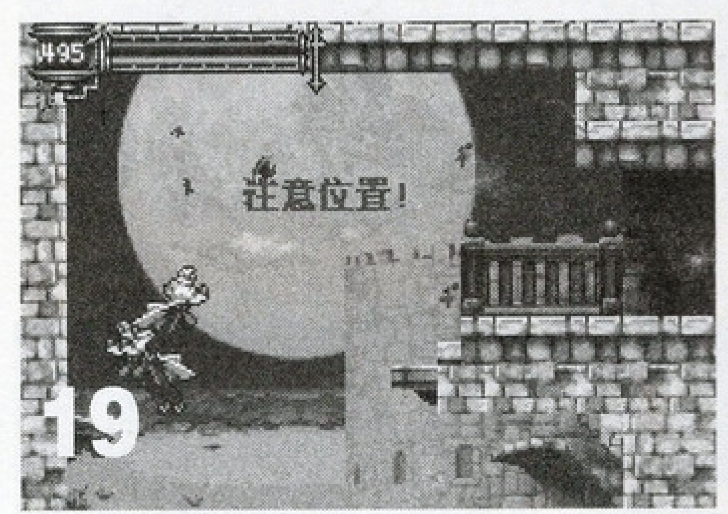
⑶利用能“将人石化的牛”甩尾法同样可以出城，方法是：把牛引到墙角，这时你跳到他背后，他会向回转身，之后马上走到他的背上，待它转到正中位置如图18所示（图18），然后再继续向他身后前进，这样你就会被甩到城外了。还有一个地点可以使用这种方法出城，就是“忘却的庭院”最上方的牛，让他把你挤进石柱，之后主角会被向上挤在最上方墙壁中，这个时候变成“蝙

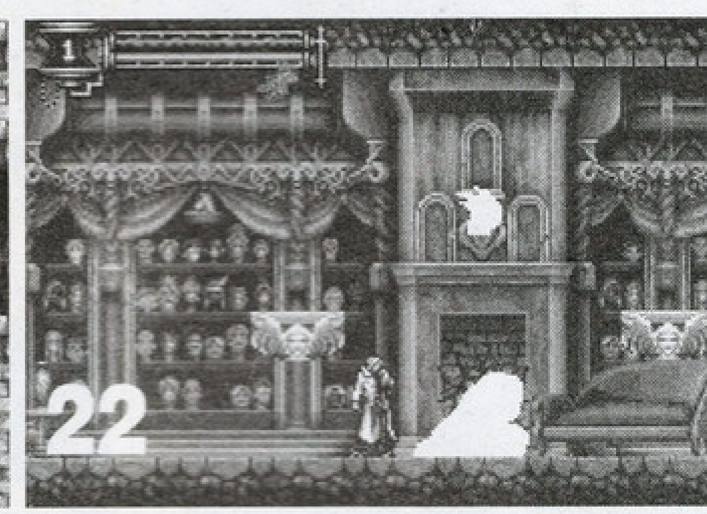






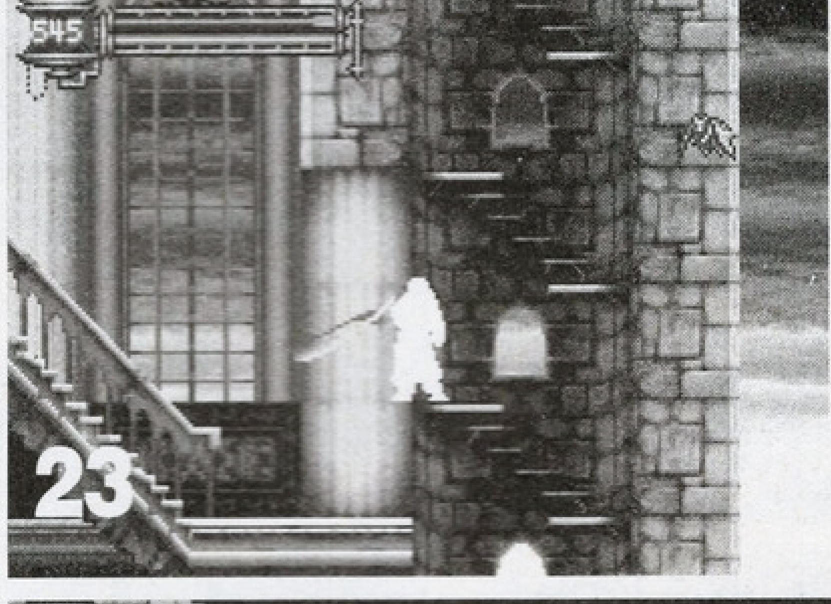


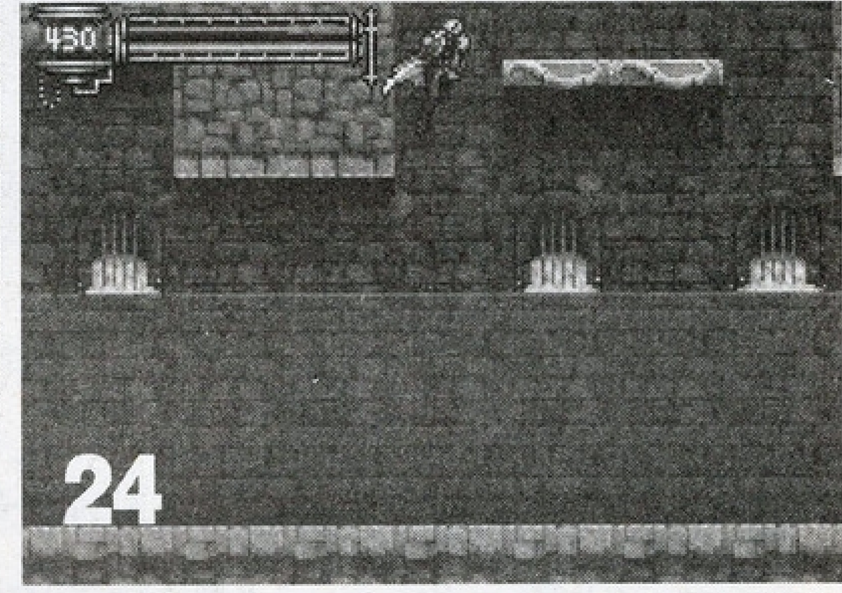




蝠”，主角就会被向右挤（蝙蝠的特性，任何被挤的地方都能通用），这样也可以出城。其它有牛的地方只是可以将主角甩到别的地方，并不会出城。

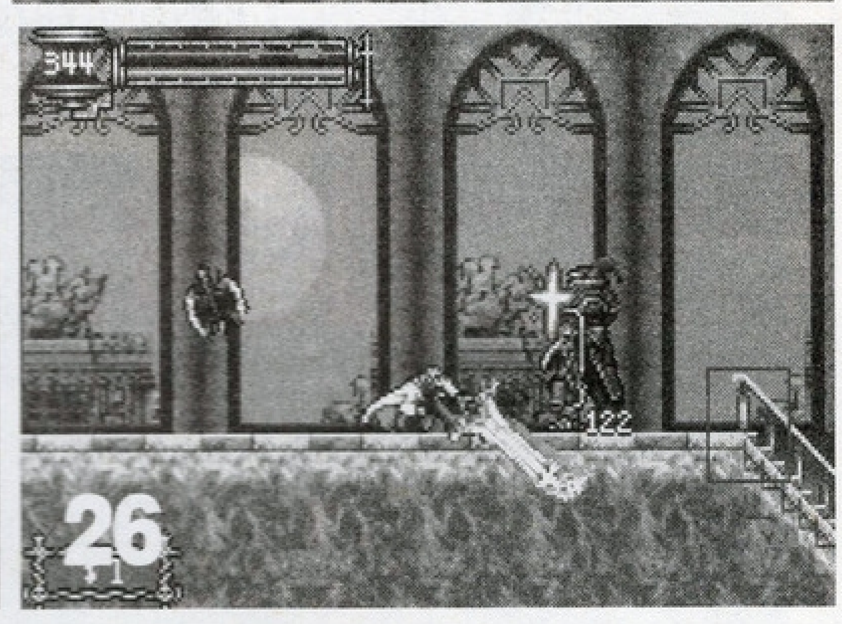
2、急速后退跳跃：在图19（图19）位置，面对墙壁使用“急速后退”在最边缘处（踩空气的最边缘）向前跳跃就可以到达对岸，这样可省去拿魔导器的路程。



3、弹墙的BUG：在图20（图20）位置，从水中向墙壁跳去，在接触到墙后马上向右上方跳去即可提前到达“忘却的庭院”（右边的墙壁同样可）。

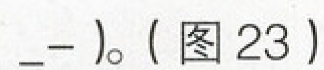




4、来到图21（图21）位置，待敌人向“左方”扔出轮子后，将其K.O马上走到画有方块的地方向右跳并使用飞装甲慢慢漂浮，在快到达对面的时候被轮子打中，主角就会被弹到台阶上，效果和上文一样。

5、变色：在“礼拜堂”如图22（图22）左边楼梯上使用变身冲刺，在到达悬空地点时放开R键，主角会变成白色（受到攻击，或再次变身就会恢复）。

6、鬼步：最简单的BUG，只要同时按住“左”和“右”，苍真就会像傻子一样向左侧滑行（左倾主义啊－



_－）。（图23）

7、有来无回之地：像图24（图24）这样的地点都是有来无回的地方，可以冲进去但冲不回来……

8、地图完成率突破100%：至于这个问题很多人也发现了，但不知道为什么。其实增加地图完成率的方法是在没有去过的2个地点（如：斗技场，恶魔城最上端）“快速”切换，不过象这样的地点不过2–3个，而每个地点只能够增加0.1%，而不会像月下那样夸张的。

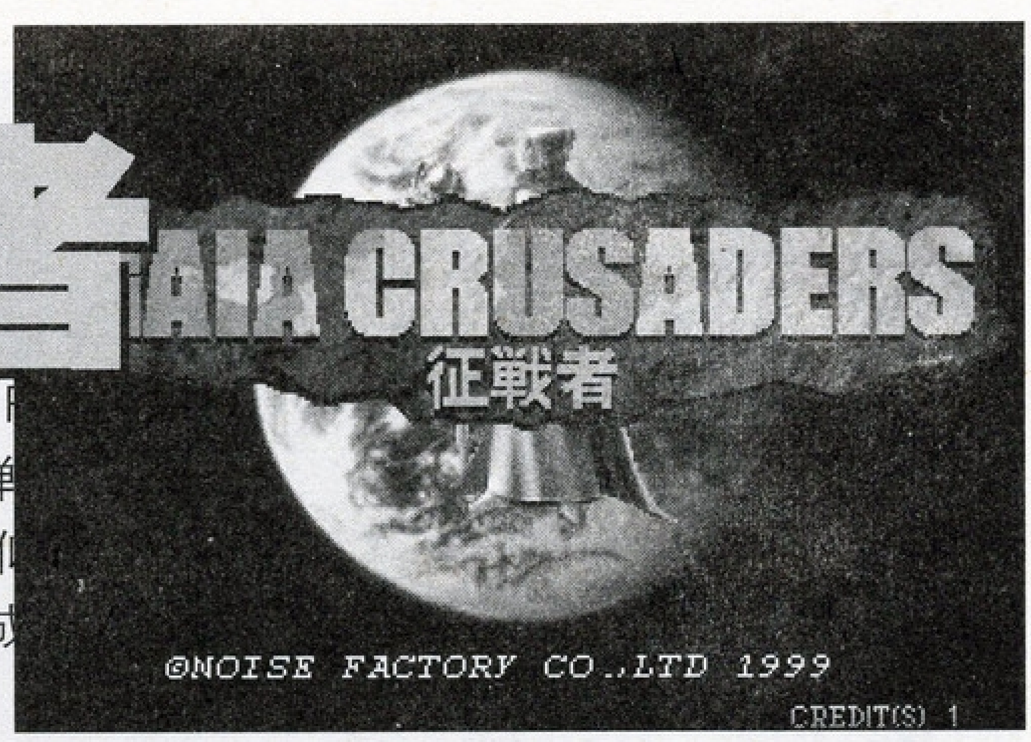
9、定机：在打幻梦宫的BOSS时，用红色牛头人将其第1形态秒杀后，再秒杀他的第2形态（注意都是第一时间秒杀），这样的话BOSS在切换第3形态的时候，就会有一定几率切换失败，之后僵持……（图25）

10、游戏贴图错误：这个不是游戏本身的BUG，而是玩家自己造成的。其实很简单，只要在游戏读取进度或某些屏幕切换的时候，重启游戏，可能造成许多贴图消失，这样一来人物看上去好像悬空了一样，看上去很好玩，通过这种方法可以探查到一些隐藏的道路和道具。这个BUG我只玩出过3次，不过要提示“GBA玩家慎用”！ ^_^（图26）

后记：相信大家在这之前看关于晓月研究的文章已经太多了，所以这篇文章我只是挑一些精华的内容来写，导致文章大大缩水，大家都理解吧，哈哈。

■模拟天下 / CLARK. H

征战者



【介绍】

NOISE FACTORY 1999 年的作品，使用 CAVE 基板。NOISE F
TORY 的其他作品就是在 MVS 基板上推出的战国传承 3、合金弹
龙吼还有最新的斗婚等等了。总体来说征战者和战国传承 3 很相似
像从时间上来说应该是战国传承 3 模仿征战者），只不过时代换成
来世界而已。

【剧情】

GAIA CRUSADERS
征戰者
誰能拯救這世界！

2XXXX 年，地上世界因为地壳变动而毁灭。

生还的人们无法摆脱绝望感，只是等待着最后一刻的到来。可还是有少数人在为了生存而战。

他们听从“幻燕皇”的命令，拯救着在绝望的谷底里痛苦挣扎的人们。

看见了希望的人们，像尊敬神一样地尊敬领导者“幻燕皇”。领导者“幻燕皇”被认为是等同于地球的存在，就这样几十年过去了。

第一代“幻燕皇”死去后，第二代“幻燕皇”继位。

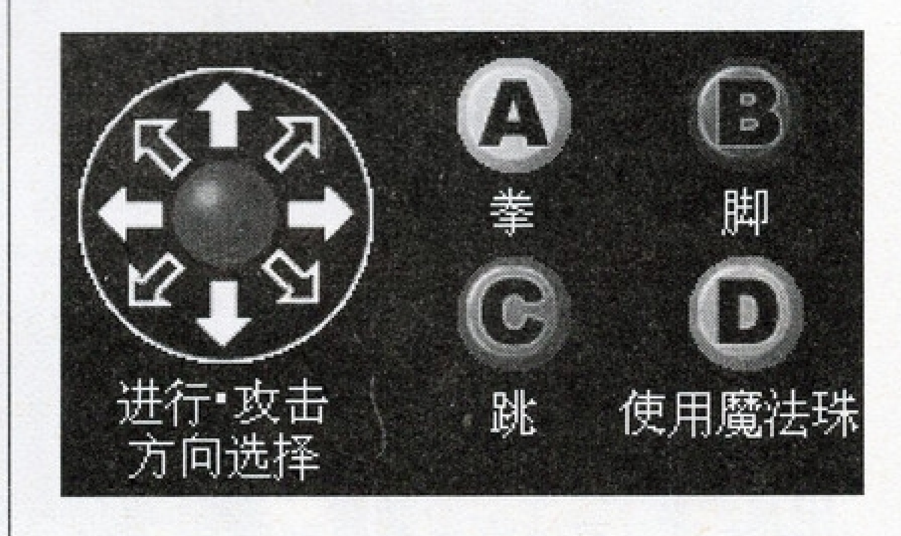
得到与第一代一样的人们深厚的信任，给予人们比第一代更多的慈爱，和平的象征“幻燕皇”同时也是至高权力的象征。

在和平的背后也往往存在着渴望纷争的人。他们与邪恶力量缔结契约图谋使自己成为“幻燕皇”。邪恶力量成功地抓走了“幻燕皇”。在“幻燕皇”被抓走的同时，作为“幻燕皇”之证的权杖的宝珠也分散为 8 份飞走了。丢失了主人的“幻燕皇”的心腹们为了搭救“幻燕皇”挑选了 5 个人。他们身上有着能与“幻燕皇”同步的水、火、风的属性。为了在人们察觉到“幻燕皇”已经不在了之前解决事情，计划迅速展开了。



【系统】

8 方向 + 4 键位的标准设定，上手起来很容易，可惜没有战国传承 3 那样的必杀技系统，但是连打仍然可以无限哦(A.B.A.B.A.B.→→.A.A.→→.A……)，而且 BOSS 也不能幸免，照样从屏幕左边一直连到右边，爽啊。



- A 拳
- 脚
- B 跳
- B C 使用道具
- 防御壁，不过没有多大用
- A B D 紧急回避，就是放血啦

道具分为一般攻击道具和属性攻击道具（魔法珠）两种，而属性攻击道具只有在和使用角色属性相符时（相符属性的道具会增大显示）才能全屏幕攻击，否则只是普通的威力。

一般攻击道具

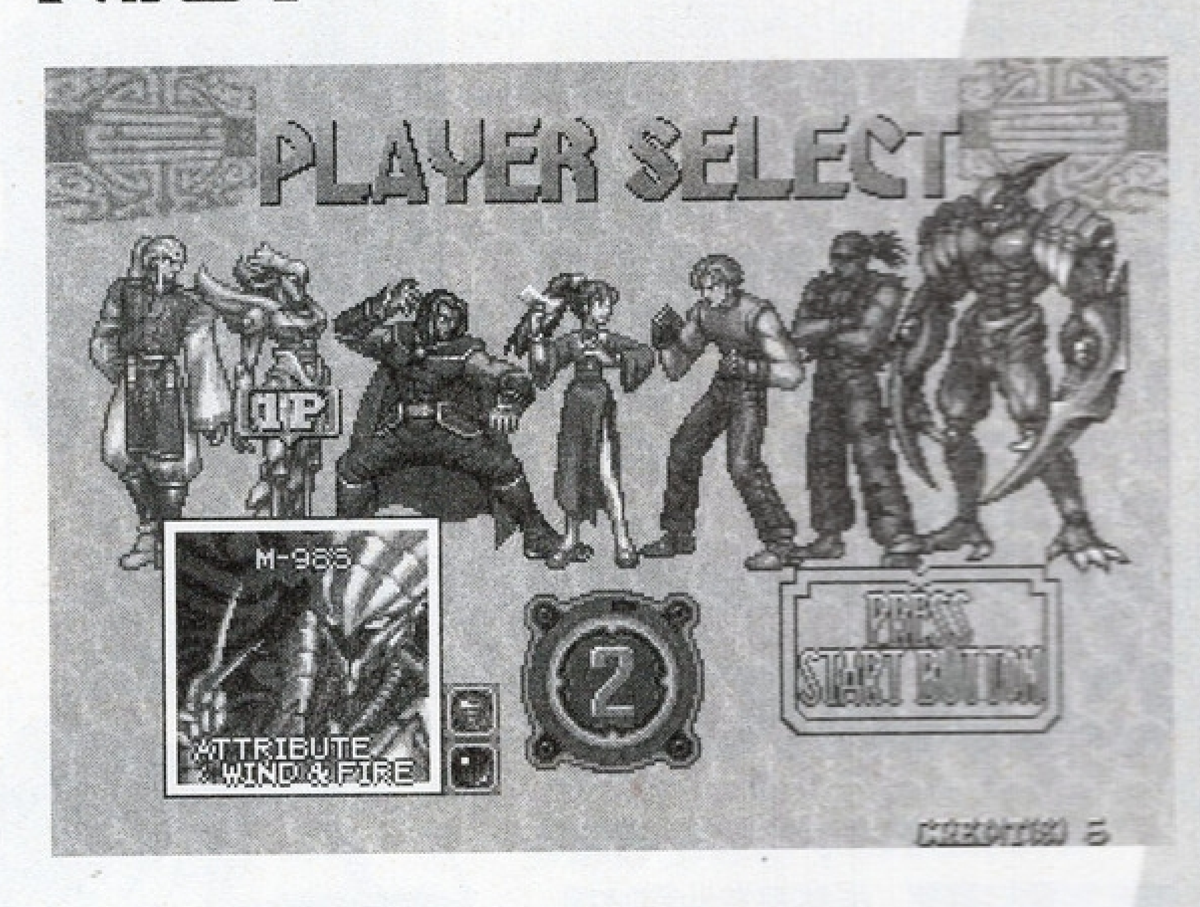
木箱：踢向敌人以攻击
地雷：开启后全屏幕火柱攻击
地震：开启后全屏幕地震攻击
剑：拿在手上提升攻击力和范围

属性攻击道具

水属性：召唤洪水攻击

火属性：召唤烈火攻击
风属性：召唤旋风攻击
土属性：补充自身体力（全角色可用）

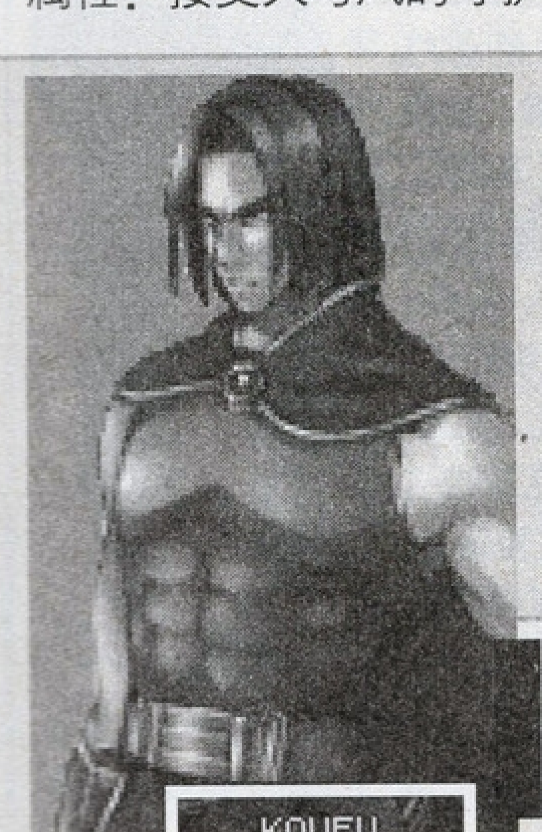
【角色】



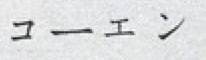
开始共有5名角色可以选择，而在战斗中途更有两名敌方角色“从良”加入我方，然后可以再次选择人物。

フレッド　サタル
（Ferd Sathal）
身高：１８５cm
体重：８２kg
性格：随性的人
属性：接受火与风的守护。





コウフ
（虎馮）
身高：１８０cm
体重：８０kg
性格：性情粗暴。
属性：接受风的守护

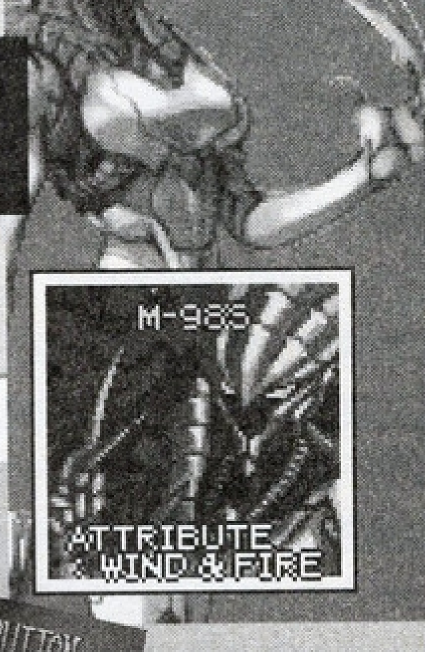


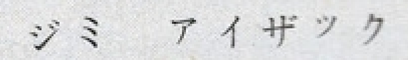
コーエン
（紅媛）
身高：１６５cm
体重：？ kg
性格：不服输却又爱哭鼻子。
属性：接受火的守护



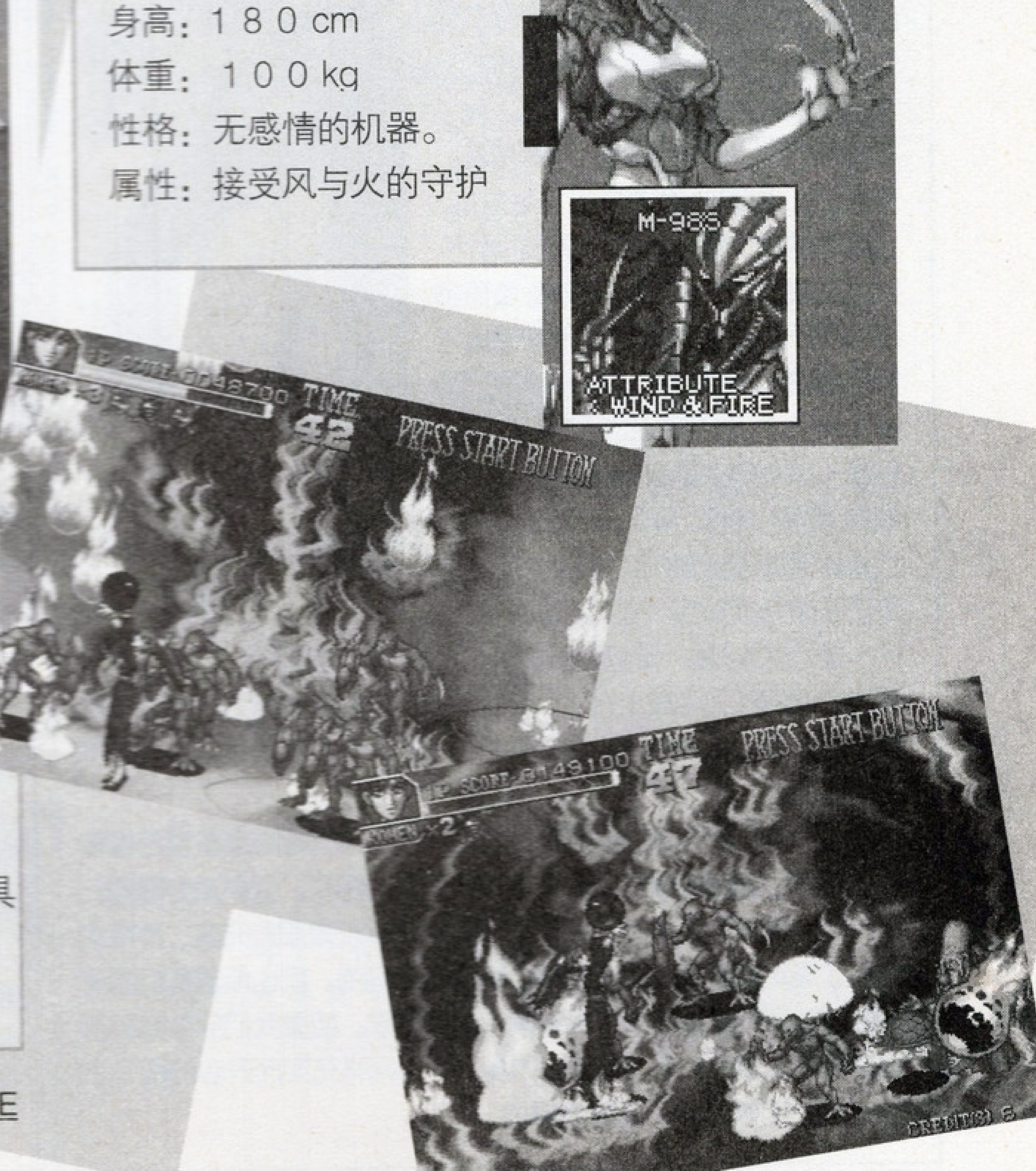


M－９８ｓ
身高：１８０cm
体重：１００kg
性格：无感情的机器。
属性：接受风与火的守护





ジミ　アイザック
（Jimi Isaak）
身高：１７８cm
体重：７０kg
性格：温柔淳朴的大哥哥。具亲和力。
属性：接受风的守护



编者注：本期杂志配套光盘 / 本月推荐游戏 / MAME新作推荐 / 目录中已收录此游戏及相关模拟器。

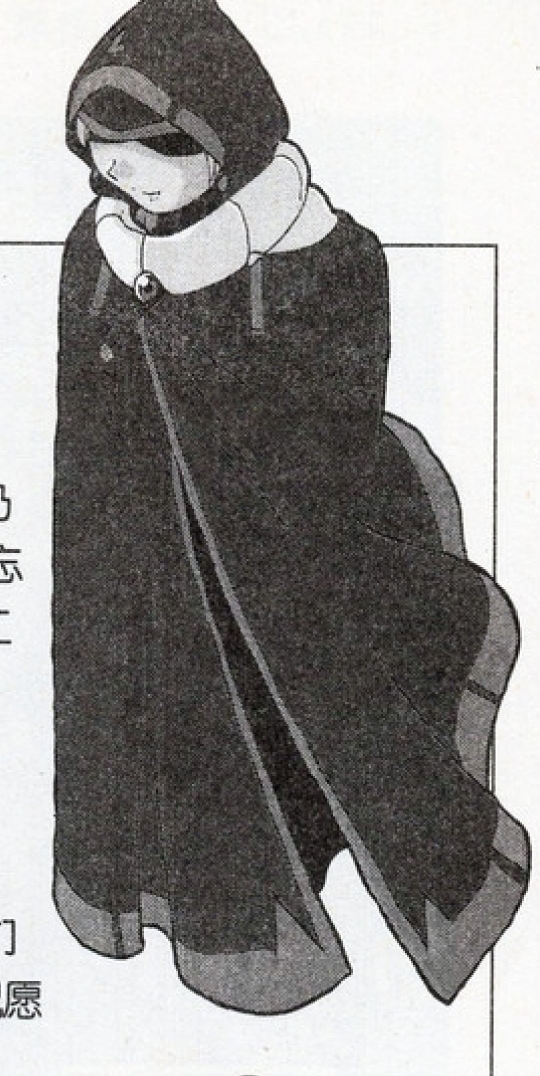
编辑手记

Banny

杂志进入第二期，一切工作有条不紊的进行着，虽然某些人迟迟不能交稿，于是乎QQ上总是万马奔腾。>_<每次看到大家对第一期杂志的评论都觉得无地自容，相反这也成为了继续奋斗（拼命？）的动力。这期杂志做得好辛苦，还得感谢责编、美编和撰稿人们的付出，没有你们的话，真的不知道会怎样；这期间几乎没有空管理站点和论坛，但是所有的站点成员和版主们，却总是能让我一百个放心；另外许多朋友都针对第一期杂志提出了很好的建议和意见，还有真诚的鼓励，在这里一并谢过了。这期的杂志虽然不能说多么完美，但在原有的基础上，的确完成了一次大的飞跃，更细致的稿件审核（怒斥 Crix 数次 -_-），更专业的光盘制作（多亏SkyWorldBoy他们了），我们与美编的配合也逐渐默契起来。希望这些天的努力能给大家一个好的交待，也希望能给大家带来更多的惊喜。总之，选择《模拟天下》，您一定不会失望的。

截稿的最后几天，liujunusa常常会被我深夜的电话吵醒，Crix和CLARK.H似乎也习惯了凌晨时还会收到的“稿子如何了~？”的信息，而另外的那个家伙，最后反倒变成他催我了……和大家一起通宵工作的感觉，真好。PS2和GBASP持续荒废中……ME是可怜的BB~

liujunusa



第一期终于出版了，看到她心中真是感慨万分，比预期的要好，印刷非常不错，内容有一定的特色，不过缺点仍然不少，比如杂志中介绍的东东光盘里忘了放……这是我们的失误，在今后的工作中我们一定会做的更好。

随着杂志的发行，紧迫感与压力也越来越大，实话说确实做得很辛苦，比如Banny和SkyWorldBoy，还有我们号称隐藏人物的超级美编。不过相信我们的付出一定会得到回报，还是那句话：祝愿模拟天下走得更远！



这期杂志做的好辛苦啊，首先是侍魂专题的整理，虽然有专业网站提供资料，但是整合起来总是弄的我这个侍魂菜鸟头晕，不过总算是搞定了，自己也很想看到印刷出来的效果啊~杂志吸取了上次专题策划太过简单和草率的教训，这次专题全方位出击，从模拟器到攻略到游戏，光盘更是精心选材，保证让各位看的舒心，玩的痛快。

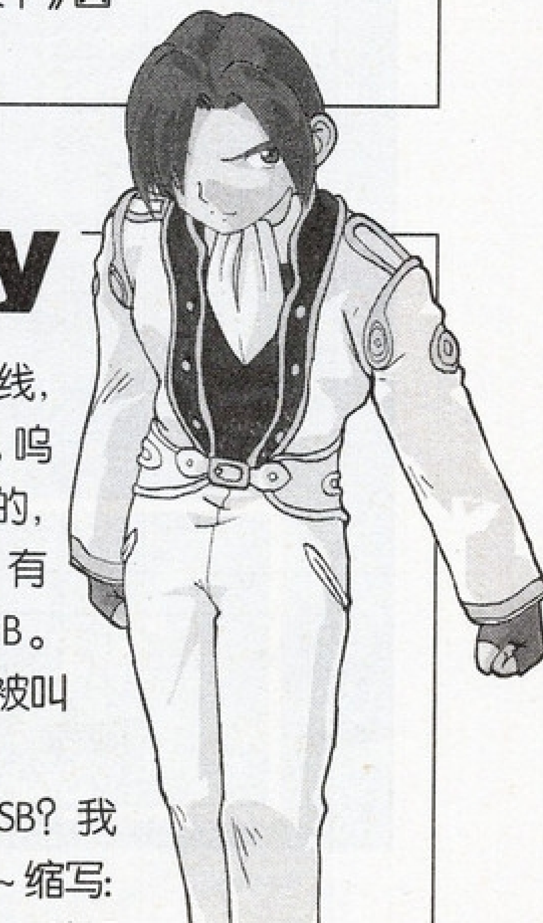
因为已经开学了，结果空闲时间急剧减少，最后截稿几天几乎被Banny一分钟一个消息的催稿，可怜天下主编心啊……加上宿舍网络三天两头出毛病（网通的质量真是烂啊！），而且经常停水停电（我真怀疑这个宿舍到底值不值1200元/年），心情也不是很爽，还好其他几个编辑工作都很努力，偶的事情比上期也少多了，才能够完成这期的任务，再次感谢所有《模拟天下》的编辑们！感谢所有支持我们的读者朋友们！《模拟天下》因为你们而存在！

Crix

第一期的杂志顺利的诞生了，一个个反馈的声音也随即出现。大约是因为我负责的新闻栏目是排在最前面，也因此优先吸引了大家的注意的缘故，第一个批评杂志的帖子就是质疑这个栏目的。因为杂志更多的关注于那些上网条件并不好或者平时不喜欢上网的读者的，所以我们把一个月内的新闻详细的罗列了出来，于是一些经常上网的老鸟们觉得这有浪费版面的意思，呵呵，对于这个，我们编辑部成员们进行了仔细的考虑，最后还是决定保留了那个栏目。好险——差点失业哦:P 玩笑归玩笑，在保留栏目的同时，无形中我的压力也就上升了，不过，我会用更大的努力来把这个栏目办好。感谢给我提出建议批评的读者们，希望你们继续关注天下模拟新闻。

经过紧张但有序的十几天的努力后，第二期的准备也已经接近尾声了。这是一段忙碌，充实并且开心的日子。大家都为着同一个共同的爱好和信念在一起奋斗，忙碌也仅仅是显得充实，熬夜也充满了满足的欢笑。这么说来，我们是幸福的。我也希望我们的幸福能够让所有《模拟天下》的读者一同分享。如果我们的杂志能够给你带来阅读的欢乐，能够让你度过一个同样充实而开心的两个小时，我们的努力就永远是值得的。





最近，工作好头晕，经常大半夜的在线，早上6点左右睡觉。我晕啊~中午11点起来。呜~~~~~~！（PS：我怎么感觉好象在报告似的，汗~！）某天昏昏沉沉的打开QQ，上来，有个MM在群找我，哈！上来第一句话：SB。(^*&^@#$)&@*_!*(）我晕啊，好好的名字居然被叫成SB。行，不理会。

最近。那个会喷火的神兽也居然叫偶SB？我靠，于是，一下狠心改了现在这个名字。嘿~缩写：SWB。我看还谁敢说偶SB-_-b。不罗嗦了。希望大家看到这期的杂志，能有好些的评价。^o^



《模拟天下》创刊号终于在这个阳光异常灿烂的秋日中上市了。伴随着汗水和付出，带着对这个世界的好奇和期待，模拟天下就像一个刚刚学会蹒跚移步的婴儿，艰难但又努力的前进着。这一路走的并不完美但却坚定，因为在它身边有无数关心爱护它的读者们。他们的善意鞭策和良好祝愿必将伴随《模拟天下》迅速成长。

这第一期发布后，编辑部通过各种途径得到了许多宝贵的读者反馈。以下即是经过整理的一些具有代表性的问题，我们尽最大努力给予了解答，如果你还有什么好的建议或者这里没有照顾到的问题，欢迎你跟我们联系。你们的支持，才是我们快乐的基础。

关于发行

Q: 我已邮购10多天啦，还没有收到。那又是什么回事？谁来解释？

A：首先表示抱歉，因为第一期杂志的发行量有限，所以调度起来比较麻烦，我们的小编自己都把杂志留下来给读者邮购了，所以请耐心等待回复。

Q: 我想邮购杂志，但我不会，请你们贴一张样图好吗？

A：请到您所在地的邮局领取一张汇款单，然后不懂的地方可以咨询当值人员，样图我们会在第三期或者网站上附上。

Q：难道就没人知道邮购的地址吗？这样的话我们这个小地方怎么买啊？我要买，必须要邮购的啊。拜托编辑部告诉下地址好吗？

A：汇款地址如下：
邮编：100037
地址：北京市海淀区增光路45号《模拟天下》编辑部（收）
（在汇款前请打电话010-88561473咨询）

Q：我的光盘到手时两半了（不属于人为！）可不可以补发一张？

A：如果在收到杂志时出现光盘破损的情况，可以给北京邮购负责的地方打电话，那边会给补上。

Q: 我想订一年的，要多少钱？还有，邮发代号是多少？

A：这个暂时还无法实现，谢谢你对我们的支持和信任。不过暂时只能麻烦一期一期的买了，你可以跟书报亭的老板说好叫他每期给你留一本就是。:）

Q: 北京未买到（北四环地区），其他地区有人买到吗？我南2环也没有买到，书店老板都说：SORRY —— I DON'T KNOW……

A：因为第一期刚刚出版，所以不少书店老板并没有进书计划，北京的朋友可以直接和编辑部联系购书，电话010-88561473。

Q：管理员能不能把各地销售代理的地址给出来？我是上海的，我想直接到代理那里去买，免得创刊号买不到。谢谢！

A：每期杂志封二有代理商详细列表，请查看。

Q：在日本能邮购到吗？

A：国外邮购出于费用等考虑，我们建议您最好是联系国内亲友帮您代买。

Q：不知发行量是多少？容不容易买？

A：第一期发行量是10000册，第二期预计是15000册。如果怕买不到的话，可以先和当地代理联系，或者直接和编辑部联系邮购。根据第一期发行状况看，大中城市内的书报亭有不少都进了，所以购买应该不会很困难。

Q：搞什么飞机，出去的时候还没说，回来就看到推迟了。我冒雨跑了附近8（！）家大大小小的书店，真是的！！！

A：真是很抱歉，为了保证杂志质量，小编们都对文章一修再修。

Q：在北京买到了，还是觉得稍微贵了点儿。要是全彩的10元就更好了，当然前提是加大印量——

A：杂志刚刚起步，出于人员和成本等方面考虑，现在出彩刊还比较困难，但是我们会朝着这个方向发展的。

Q：现在市面上除了《模拟与游戏》、《模拟时代》，还有其他的模拟杂志吗？不知道《模拟天下》在福州能不能买到，上面的2本杂志我在福州都寻不着。希望8月20日我不要再次失望哦。

A：目前市面上专业的模拟杂志也只有这三家而已，我们将会努力做出自己的特色来。福州的代理请查询封二的代理商列表。

关于杂志内容和光盘

Q：斗婚连招录象在哪？编辑是否放在光盘上了？我找不到！杂志上说有啊？

A：SORRY，由于编辑后期制作失误，导致第一期光盘与杂志内容有很多衔接不上，我们保证以后不会再出现这种情况。连招录像因为光盘空间不足，还是请想看的朋友去拳皇盟下载或者直接直接联系制作者。

Q：今天杂志就到了，不错，很有质感！我今天刚买的，看到107页，在第12行中少了字，"（很多人物都可以+C……"那个空格里是什么字？）

A：因为美编疏忽，所有斜方向的箭头都没有排出来，导致这种现象。题外话：读者有兴趣可以自己猜猜看……

Q:《模拟天下》杂志究竟是月刊，周刊，半月刊，还是不定期杂志啊?
A：月刊，每月25号左右发行。

Q：强列建议少一些关于汉化的内容，对广大读者来说没什么用。
A：这个……对于第一期杂志的大篇幅汉化文章，读者们褒贬不一。其实对于汉化栏目的选材，我们是策划了很久的，因为定位一直都是菜鸟级的玩家，所以前几期杂志的汉化文章基本上以基础教程为主，我们的目标是：待到你收全了今年的所有杂志，如果只是提取汉化文章的话，那就是一部完整的汉化指南。

Q：汉化是不能少的，我倒希望多一些汉化的内容。能发挥模拟天下的优势!
A：这个读者和上面那位刚好相反，呵呵。有了支持就有动力，希望所有想学汉化的菜鸟们最后都能成为老鸟。

Q：我希望汉化教程多点啊，还有在光盘内有没有汉化工具？!
A：杂志文章相关的汉化工具都会收录在光盘中的。

Q：希望能多一些关于SFC汉化的文章。
A：这个请放心，我们的隐藏大师级人物liujunusa，已经规划好这方面的教程了。

Q: 光盘内容我太喜欢了——！不过如果一星期出一期，负担就有点大了……=_=b，我也有支持你们的短信息服务的哦——
A：谢谢你的支持，希望第二期杂志的光盘内容能给大家更多的惊喜。

Q：杂志讲述技术类和模拟器的应用的（文章）较EZ多啊,不错要有自己特色。内容十分吸引人啊，恨不得现在就能购入手中!
A：与其他模拟类杂志不同，《模拟天下》的目的就是锁定菜鸟，逐步提高，共同进步！越早加入《模拟天下》的大家庭，就越早成长哦。

Q：虽然内容不是很丰富，但还是要支持一下，有我很想要的CALLUS全套游戏！MAME的游戏应该多加点，望下期能把gunbird1&2加进去。
A：经典游戏我们将配合文章逐步放出，杂志与光盘的内容都是经过精心挑选的，读者朋友们可以尽管放心。

其他的建议和评价

★终于买到了，开始很兴奋，看过之后，很失望。汉化的文章应该再多载一些，让热忱的我们学学总比喊着汉化这个那个好。对于老极了的游戏，不要浪费太多的版面了。像财宝猎人 G 这类的多一点，支持你们。

★内容我无话可说，就那个豪血寺一族的专题就够我兴奋好长时间了，但我认为从时间上比同类型的，早些的其他杂志要稍稍慢，就是有些新闻不是很新，你知道我的意思吧，好的，继续努力！

★这时候出杂志其实很不明智，估计只有1－2个月内比较火吧。个人认为还是以调查市场为最优先的问题，如果闹的赔本的话，还不如不做。但也许会有看着模拟天下的招牌，而想一窥模拟天下杂志的庐山真面目的也大有人在吧。
最后总结：模拟天下杂志的推出就是一场赌博，赢了就会在杂志中占住脚，搞不好还会蒸蒸日上；输了的话就只有兢兢业业的做模拟器网站了……

★希望模拟天下是本好书吧。我买过其他一些模拟杂志，感觉是越来越差了。好书真的太少，又贵又差，特别是电脑类的图书。偶对 EMUCN 有信心，“看上去很美——七月新闻要点分析”，希望杂志内容也很美！

★强烈支持，希望杂志比网站办得更好；绝对收藏，几十年后再拿出来卖他100万。

★好！不错！真棒！不愧为 Banny！（我好像还不认识他呢……）果然没让我失望，25号，我发了一笔横财，一大堆朋友拜托我买《模拟天下》^Q^（跑路费……）书店老板都疯了，狂进《模拟天下》，看来不只我，书店老板们也都发财了>_<在书上看到 liu 说模拟天下的诞生就犹如一个婴儿出生，那我想，那个婴儿一定是个天才儿童咯。^_^俗话说：一切尽在不言中。我也就不多说了，最后，祝你们的杂志越办越好！盼望柯南早日汉化。

